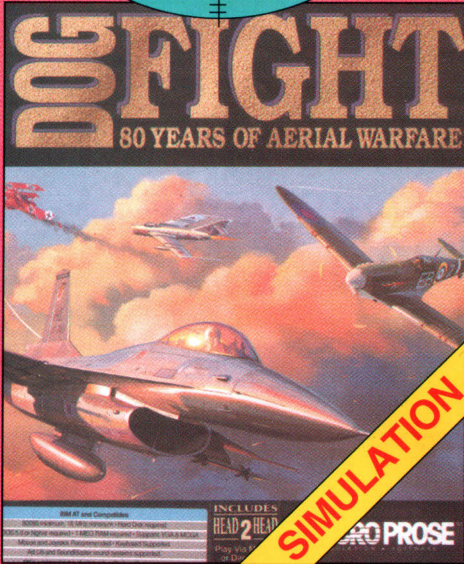
15 juli -15 september
Nr. 1 1.årgang
Kr.29,75

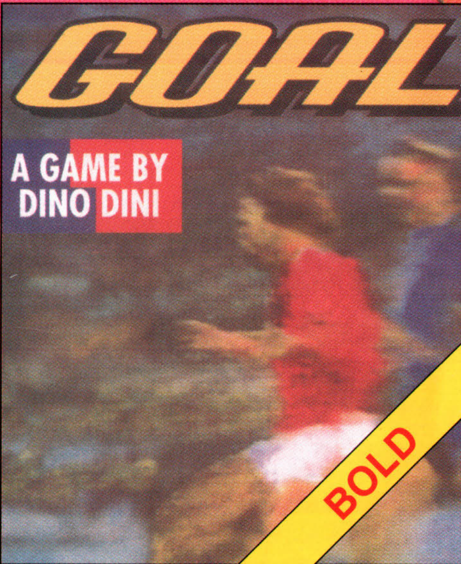
1
Computer Spil

HiScore

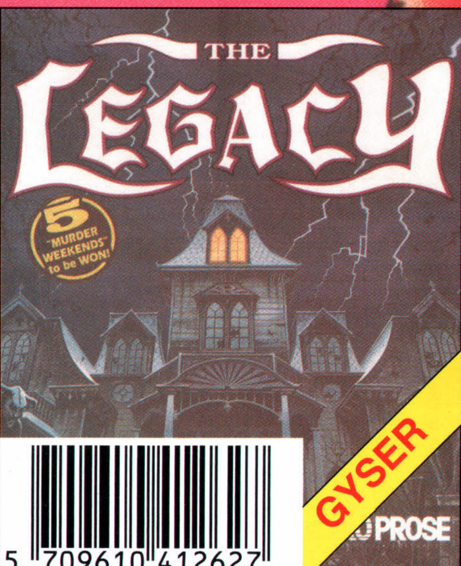
PC-AMIGA-NINTENDO-SEGA

HELE DANMARKS SPILBLAD NR.1





40 SIDER
KUN OM SPIL,
SPIL, SPIL, ...





5 709610 412627

SYNDICATE

Bullfrog viser dig fremtiden... Det er ikke et smukt syn.

Handlingen finder sted i skumle gader, blandt cement og stål. De er tjenere af Syndikatet - kriminelle organisationer, som hersker via korruption og vold.

Du er syndikatets nye medlem. Opbyg et team bevæbnet med hi-tech våben og overmenneskelig fysik. Før dem derefter i krig for at få kontrollen over fremtidsverdenens 50 territorier.

Først når verdenen ligger magtesløs for dine fødder, har du bevist, at du er værdig til syndikatet.

Det er en mørk og meningsløs fremtid....

SYNDICATE™
From Bullfrog Productions Ltd

499:-
PC eller Amiga





FULL CONTACT

Første budgetudgivelse i TEAM 17's succesfulde »classic« serie. Bedste gode *»beet-em-up«* spil til budgetpris.

119:-
Amiga



ALIEN BREED 92

Den anden budgetudgivelse i »classic« serien. Titlen har opnået at være nr.1 på den engelske »budget-chart« i mere end 1 år.



119:-
Amiga

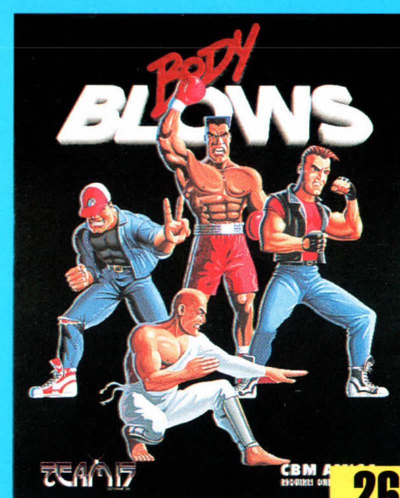


PROJECT-X

Oplev hårdtslående »shoot-em-up« action i denne helt nye udgivelse i TEAM 17's »classic« serie. I originalversionen blev PROJECT-X rated helt op til 95%, og blev anmeldt som det bedste *»shoot-em-up«* nogensinde. PROJECT-X i budgetudgaven er stærkt revideret/forbedret og tilbyder 100% action for pengene.

148;-
Amiga

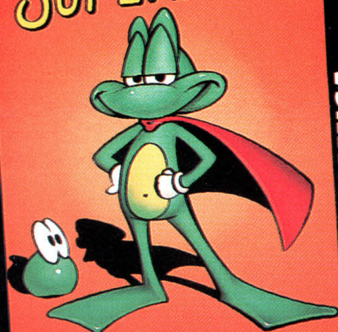
NYHED!



269:-
Amiga

BODY BLOWS

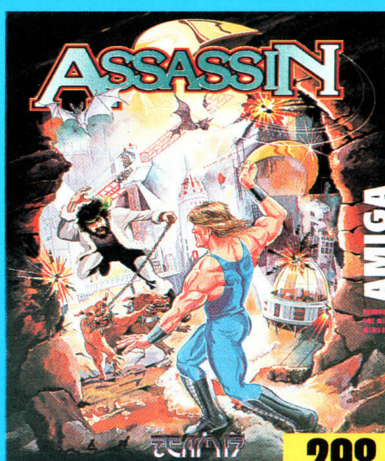
»beet-em-up« spillet som kan slå Streetfighter II af banen.
Anmeldelse i Fokus Data: 11



279:-
Amiga

SUPERFROG

Frøen som har taget anmelderne med storm.
Det nye COMputer: 93%-GOLD GAME.



298:-
Amiga

ASSASSIN

Det velkendte platform-spil fra TEAM 17. Spillet opnåede en 2. plads på den engelske chart.



Indhold

Annoncører i dette nummer:
Absalon Data
Fokus Data
Munchow
Nortec Computer
Street Games

Computerspil er kommet for at blive!

Med en lettere omskrivning af Groucho Marx berømte ord, vil jeg gerne benytte lejligheden til, at byde dig rigtig hjertelig velkommen til det nyeste skud på den danske bladstamme: HiScore. Men hvad er så HiScore, hvor kommer det fra, og hvor går det hen?

Hvad er HiScore?

HiScore vil tage tråden op efter de hedengangne blade Games Preview, Computer Action, Soft, og hvad de nu ellers hed, og således placere sig som Danmarks eneste computerblad, der på en underholdende og seriøs måde, udelukkende beskæftiger sig med spil til Amiga, PC, Sega og Nintendo. Indholdet i HiScore vil derfor blive spilanmeldelser, og masser af slagsen, men du vil naturligvis også kunne finde en mængde andre spændende ting i dette underholdningens overflødighedshorn. Først og fremmest vil der være alle de faste rubrikker, såsom *Hitparade* (hvilke spil sælger bedst i Danmark lige nu?), *Postbokseren* (hvor læserne kan udfolde sig med egne indlæg, og få en kommentar med på vejen), *Krystalkuglen* (hvor vi kigger på alle de spil, der er på vej), *Action News* (hvem er blevet gift med hvem? Læs: rygter, sladder og facts fra ind- og udland), *Game Over* (alle de nyeste tips og tricks til lige præcis din computer), for slet ikke at nævne *Konsolhjørnet* (hvor alle de nyeste spil til Sega- og Nintendomaskinerne bliver testet).

Derudover vil vi naturligvis krydre HiScore med en række spændende artikler om spilbranchen generelt, interviews med softwarehuse eller udviklere, stortests af joysticks eller særlige spil-genrer, og hvad der ellers måtte være aktuelt på det givne tidspunkt. I dette første nummer af HiScore har vi således en stor artikel om spillenes Mekka (det er det sted alle joystick-freaks vender sig mod og beder, hver morgen). Det er selvfølgelig den engelske hovedstad, der her er tale om - byen, hvor øl serveres i pints og spillene dårligt kan komme til for hinanden på forretningernes hylder.

Allerede nu kan jeg løfte sløret for en kommende joystick stortest, hvor alle de mest populære og upopulære joysticks bliver vredet en ekstra gang. Ligeledes har vi en række genre-sammenlignende artikler undervejs, hvor nogle af de første kommer til at dreje sig om flysimulationer og fodboldspil, så der bliver masser af spændende læsning i numrene frem til årsskiftet (for slet ikke at snakke om næste år!!!).

Hvor kommer HiScore fra?

Det er blevet legalt at spille computerspil! Og det er i virkeligheden det det handler om. For få år siden, blev man i mange tilfælde betragtet som *lidt af en nørd*, når man, ganske uforvarende, kom til at nævne, at man godt kunne lide at tage sig et *godt game* en gang imellem. Med computernes, og især PC'ernes, indtog i de danske stuer, er det dog efterhånden blevet accepteret, at maskinen anvendes til andet end tekstbehandling, privatøkonomi, pladesamling, og andre mere eller mindre selvbedrageriske foreteelser - næhhh du; nu bliver der spillet på livet løs! Det er i lyset af denne udvikling, at ideen til Hiscore er opstået.

I takt med at interessen for computerspillene stiger, øges naturligvis også behovet for et forum, der samler og systematiserer informationer om udbudet af computerspil. Vi ser det derfor som den væsentligste opgave, at være først med de sidste nyheder fra ind- og udland, og formidle disse på en levende og seriøs måde, så også spil og underholdning får en retfærdig og alsidig dækning.

Hvor går HiScore hen?

Vort mål er (naturligvis, fristes man til at sige), at blive et dansk alternativ til de mange engelske og tyske magasiner, der i flere år har domineret spilmarkedet. Der er nu ikke noget som at læse om sin yndlingsbeskæftigelse på sit yndlingssprog - specielt ikke når indholdet er lige så godt (og måske endog bedre), som det man finder i udenlandske specialmagasiner.

Danmark har i flere år været uden et blad, der udelukkende beskæftiger sig med den underholdende side af computeren, men nu er det her endelig! Hvis vi får vores vilje, bliver HiScore bladet der først bringer dig nyheden om Indiana Jones XII, Goal 3, Gunship 5000 og Streetfighter 8.

Til slut vil jeg blot ønske dig god fornøjelse med HiScore, og lige minde dig om, at næste gang HiScore udkommer bliver den 16. september. ❑

Robert Vanglo
Chefredaktør

Sådan anmelder vi spillene

Flere versioner

Hver anmeldelse af PC- og Amigaspil er forsynet med en angivelse af hvilke computere det pågældende spil er anmeldt til, og eventuelt hvilke computere spillet udkommer til. Hvis spillet udkommer samtidig til flere computere, vil hver eneste version naturligvis få en selvstændig bedømmelse, så du kan se hvordan spillet er til netop DIN computer. Det er dog sjældent at alle versioner udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger væsentligt fra den/de udgaver vi allerede har anmeldt, bringer vi naturligvis en særskilt test af den nye udgave.

Anmelderens troværdighed

En anmeldelse vil altid være subjektiv! Hvor gode karakterer et spil scorer vil altid afhænge af, hvem det er der anmelder det. Af praktiske årsager kan det ikke lade sig gøre, at flere forskellige anmeldere tester spillene (på den anden side, hvem siger at tre anmeldere ikke lige så godt kan tage fejl som en?). Det er dog ofte, at flere forskellige anmeldere rent faktisk spiller de spil vi tester, og vi har derfor indført begrebet No Way. Hvis en af anmelderne er fuldstændig uenig i de andres bedømmelse af et spil har han/hun mulighed for, med klar og rungende røst, at skrige NO WAY, og dermed få sin egen vurdering med i bladet. Dette skulle gerne sikre en større alsidighed i anmeldelserne, og dermed et bedre grundlag for læserne.

Bedømmelsen

GRAFIK: Her bedømmer vi baggrundsgrafik, sprites, animationer etc. - d.v.s. hele den visuelle oplevelse ved spillet. Passer grafikken til spillet, eller er der tale om farvelade, der ødelægger mere end den gavner!

LYD: Hvordan er intro-musikken, samples, lydeffekter o.s.v. Er der tale om musik eller muzak. Får man røde øre efter forlænget spilletid. Aaaarg eller wow.

POWERPLAY: Gider man bruge mere end fem minutter på spillet, eller kaster man det fluks over højre skulder. I denne kategori vurderer vi også spillets placering indenfor genren. For simulationer vil der eksempelvis blive lagt stor vægt på manualen, og om det er muligt at komme hurtigt igang med spillet. For action-spil vil det istedet være ting som originalitet og udførelse, der spiller ind i vurderingen. O.s.v., o.s.v.

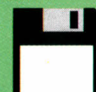
HISCORE: Dette er så karakteren for den samlede vurdering (og altså ikke et gennemsnit af de øvrige). Det er her vi skiller skidt fra snot, og kommer med vor endelige dom. Man kunne også kalde denne karakter for undeholdningsværdien.

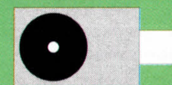
Det betyder karaktererne

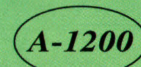
95-100: Simpelthen det ultimative spil. Et spil der fremover vil blive husket som en ægte klassiker. Køb det uden betænkningstid.
90-94: Et sublimt spil, der absolut kan anbefales.
80-89: Det virkelig gode spil, der måske ikke viser noget nyt, men er glimrende udført.
70-79: Et godt spil, der anbefales med visse forbehold. Måske det er noget for dig, hvis du ellers kan lide genren.
60-69: Stadig et spil i den rimelige ende af pointskalaen. Ikke udpræget godt, men bestemt heller ikke dårligt.
50-59: Nu begynder det at knibe. Spillet har reelle mangler eller fejl, og man skal nok kigge mere end en gang, før man beslutter sig for at købe.
40-49: Under standarden for, hvad man må forvente. Spil i denne point-gruppe kan ikke anbefales.
30-39: Et ualmindeligt dårligt spil - køb det på eget ansvar.
20-29: Spil der ender med point i denne klasse er klart nedrykningstruede. De er ganske enkelt så elendige, at man ikke ved om man skal le eller græde.
10-19: Man begynder at overveje en politianmeldelse.
0-9: Køb dette spil til en du ikke kan lide.

Hvad betyder symbolerne?

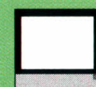

Ram: Hvor meget hukommelse kræver spillet for at køre?


Antal Disk: Hvor mange disketter kommer spillet på?

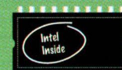

Harddisk: Kan spillet lægges på harddisk, og hvor meget fylder det?



A1200: Er spillet kompatibelt med Amiga 1200 (Amiga)


Grafikkort: Hvilke grafikkort er spillet kompatibelt med? (PC)


Lydkort: Hvilke lydkort understøttes af spillet? (PC)



Hastighed: Hvilken processor kræver spillet for at kunne køre? (PC)



Action News

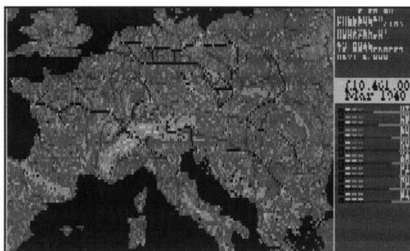
Agentfisken vender tilbage

James Pond, Agentfisk med licens til at blive grillet, vender nu tilbage i spillet Robocod 3. Særlig bemærkelsesværdigt er det, at spillet denne gang også udkommer til PC'eren, der ellers tidligere er blevet snydt for JP's udskejelser. Med VGA i 256 kulørte farver er der ingen tvivl om, at Robocod vil tage PC-ejerne med storm. Spillet udgives også denne gang af Millenium, og skulle dukke op i løbet af juni eller juli (og hvis det blev juni, så har du måske allerede set det!).

MicroProse på sporet

Sid Meier's hit-spil *Railroad Tycoon* er på vej i en ny version. Om man kan tale om en egentlig Railroad Tycoon 2 er endnu en smule usikkert, men det forlyder ihvertfald, at alle fejlene fra den første udgivelse skulle være rettet i den nye, ligesom der vil være en række *overraskelser* inkluderet.

Ifølge MicroProse vil den nye Rails endvidere blive udvidet med tre nye landområder: Det amerikanske kontinent (hvor både Mexico og Canada vil være repræsenteret), Sydamerika og Afrika (syd for ækvator). Ligeledes vil der blive fem nye lokomotiver at suse rundt i, og grafikken vil blive præsenteret i VGA (16 farver) istedet for den oprindelige EGA.



MicroProse forventer at PC-versionen bliver udgivet i USA i løbet af sommeren, så mon ikke den dukker op på disse breddegrader engang i efteråret. En Amiga-version vil, som sædvanlig, lade vente på sig.

Og mere MicroProse...

Simulationsgiganten MicroProse synes endelig at være hoppet på vognen, med efterfølgere, eller *sequels*, som de siger *over there*. Allerede i løbet af denne sommer vil firmaet udsende en efterfølger til, det efterhånden aldrende spil, *Pirates*! Spillet kommer, meget originalt, til at hedde *Pirates Gold*, og vil indeholde en lang række nye faciliteter (hvilke forlyder der dog intet om!!), men iøvrigt være baseret på samme gameplay som forgængeren.

Fra sædvanligvis upålidelige kilder forlyder det endvidere, at MicroProse har påbegyndt arbejdet på efterfølgeren til *M1 Tank Platoon*. Hvad spillet kommer til at hedde eller indeholde vides endnu ikke, ligesom en udgivelsesdato formentlig ligger et godt stykke ud i fremtiden. Vær dog sikker på, at spillet udkommer først til PC.

Sierra OutLine

Til trods for softwarehuset Sierra's løfter om stadig at understøtte Amigaen, ser det desværre ikke umiddelbart ud til, at nye udgivelser er undervejs. Ifølge Sierra's udgivelsesplan (indtil oktober 1993) er det kun PC-ejerne, der får glæde af firmaets kommende titler: Betrayal at Krondor (skulle være ude nu), Aces Over Europe (Juli), Take a Break - Pinball (Juli), Gabriel Knight (September) og Police Quest 4 (Oktober).

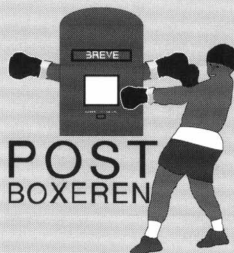
Hulk, hulk - stop whining!

Det længe ventede spil Space Hulk fra Electronic Arts skulle være ude når du læser dette. Oprindeligt skulle Space Hulk have være udgivet for adskillige måneder siden, men har altså først fået lov til at se dagens lys nu. Forvent en egentlig anmeldelse i næste nummer af HiScore.



Hvad skal barnet hedde?

Det er svært at finde på navne i vore dage! Man skal helst være sikker på, at barnet når det vokser kan *leve* med det navn man har givet det. På den anden side barnet kan jo bare skifte navn!!! Ligeså med computerspil! Fra firmaet Titus forlyder det nemlig, at deres spil *Crazy Cars 3*, vil blive genudgivet under et nyt navn: *Lamborghini World Challenge* (det både fylder mere og lyder af mere). Denne *opgraderede* version af spillet skulle lande i softwarebutikkerne omkring september. Næsten det samme gør sig gældende for spillet *Super Cauldron*. Dette spil blev lanceret til PC, sidste år omkring juletid, og bliver nu også relanceret - dog med samme navn. Spillet skulle være ude nu. Titus har dog også planer for nye spil. Man arbejder i øjeblikket på højtryk med efterfølgeren til *Blues Brothers* spillet. Navnet er *Super Blues Brothers Juke Box Adventures* og skulle meget gerne udkomme til oktober.



Velkommen til hvad der fra og med næste nummer skal fungere som HiScores læserbrevkasse! Det er her du skal skrive til hvis du har spørgsmål, gode råd, kommentarer til bladet eller andet som du vil dele med os, og resten af det computer/konsol-brugende Danmark! Der vil rundhåndet blive givet præmier til de mest interessante breve, i form af spil, joysticks og andre ting der gør det sjovt at have en computer/konsol!

Hvis du vil have noget at vide om spil, konsoller, udgivelsesdatoer, softwarehuse, eller lignende, har du problemer med dine spil, din maskine, din økonomi, vil du have en debat igang, om spilpriser, computere og konsoller, piratkopiering eller har du kommentarer til bladet? Så er Post-boxeren stedet at skrive til! Fat pennen og skriv til:

Dansk Medie Hus I/S
HiScore
Hillerødgade 81
2200 København N
... Og mærk kuverten "Post-boxeren"

Husk at angive hvilken computer/konsol du har!

Action News

Coppola på Computer

Hvis du elsker bloddryppende gyser-historier, stod du sikkert først i køen, da Francis Ford Coppola's Dracula-film kom op i biograferne. Nu får du så mulighed for, at nyde dette transylvanske drama i pixelform - og alligevel ikke... Psygnosis, der laver spillet over filmen, arbejder nemlig på et CD-baseret spil, der vil indeholde hele 15 minutter fra den originale film. Det er hensigten at kombinere filmscenerne med computer-genererede rum og lokationer, baseret på de oprindelige skitser fra filmoptagelserne. Desuden vil spillet komme til at indeholde ekstra samplet tale fra flere af filmens skuespillere, der har været i studiet endnu engang. Hvor interaktivt alt dette bliver, er det dog endnu umuligt at sige noget om, da der stadig er et godt stykke tid til en egentlig udgivelse. Vi kan dog røbe, at *Dracula* er planlagt til at komme først på Sega's nye Mega-CD maskine og siden på øvrige CD-formater. Se så kan man snakke om en rigtig *spillefilm*.



Nyt softwarehus ser dagens lys

Et splinternyt softwarehus er på vej til at blive lanceret. Firmaet hedder Epicenter Interactive og har base i Californien. Bag Epicenter står to af udviklerne bag legendariske Don Bluth's Dragon's Lair og Space Ace spil (og hvad deraf fulgte), og netop rettighederne på disse to spil indehaves nu af Epicenter. Det er Epicenters målsætning, at udvikle spil, der konstant vil være i forreste linie når det gælder grafisk præsentation, lyd og gameplay (men det siger de selvfølgelig allesammen!), med førnævnte klassikere som forbilleder. Den første release fra Epicenter bliver spillet Maelstrom - en intergalaktisk simulation med strategi-elementer - der skulle være lige på trapperne. Epicenter vil såvidt vides udvikle spil til både Amiga, PC, CD-Rom og Sega-CD.

Den rette formel

Fra programmørerne der bragte dig *Vroom* kommer nu *Formula One Champions.* Udover de sædvanlige ingredienser i et racerbilspil, brillierer F.O.C. med at have et split-screen system for to spillere inkluderet. F.O.C. vil således blive det hidtil eneste Formel 1 spil til Amigaen, der kan prale af dette (såvidt vides har ingen andre haft det før). Du vil naturligvis også kunne køre mod computeren, men der er nu intet som at lammetæve sine bedste venner i sit yndlingscomputerspil. *Formula One Champions* skulle forhåbentlig komme ud i August d.å.

Do you have a cousin named Sven?

Manden bag de succesombruste adventurespil fra LucasArts, Ron Gilbert, har forladt det californiske softwarehus for at starte sit eget firma. Firmaet er kommet til at hedde Humongous Entertainment (noget skulle det jo hedde) og vil få sine spil udgivet gennem Electronic Arts. Humongous Entertainments første titel vil blive *Day of the Tentacle* - en noget sen efterfølger til det aldrende spil Maniac Mansion. *Day of the Tentacle* vil, som en lang række af kommende Humongous titler, anvende det velkendte SCUMM system, der høstede mange roser da det første gang blev taget i anvendelse i forbindelse med *The Secret of Monkey Island* (LucasArts vil dog ligeledes fremover anvende systemet i deres udgivelser). Sidenhen vil Humongous koncentrere sig om et grafisk adventure for de yngre aldersgrupper kaldet *Putt Putt Goes To The Parade*. Det eneste åbne spørgsmål er dog om Gilbert & Co. vil stille sulten hos hungrende Amiga-Adventure freaks - risikoen for, at det kun er PC-ejerne der får glæde af Humongous' udgydelser er deværre stor. Vi krydser fingre og håber det bedste.

Crackerne slår til igen

Endnu en gang viser det sig, at der ikke er grænser for de bestræbelser som spil-piraterne gør sig, for at omgå loven og score kassen på andres produkter. Netop som man troede at man havde fundet et kopierings-sikkert koncept med konsollerne og deres cartridges, overrasker crackerne igen med deres opfindsomhed og elektroniske snilde. Fra velunderrettede kilder lyder det, at spil til bla. så store navne som Super Nintendo og Sega Megadrive, allerede kopieres og spredes i stor stil. Salget af kopierne foregår ved at kunderne køber et specielt 3.5" diskdrev som kan sluttes til konsollen. Herefter kan man fra pirater købe alle de nye titler på disk til en pris på 40-50 kroner stykket. I Hong Kong, Frankrig og Belgien har vi allerede set 'firmaer' der har specialiseret sig i at sælge såkaldte 'cracker-moduler'. Modulerne består af det nævnte diskdrev fra før og en hardware tingest, som gør at du bare skal smække cartridget i maskinen og aktivere tingesten (som vi desværre ikke har fået oplyst hvordan fungerer), hvorefter den simpelthen begynder at kopiere cartridget til 3.5" drevet, spor for spor. Følg med i HiScore for nyt om det nyeste ulovlige pirat-påfund.

HITPARADEN

er stedet hvor vi hver måned, på basis af salgstal, offentliggør de officielle top-5'ere indenfor de tre kategorier Amiga, PC og Sega Master/Megadrive. Det er altså her du skal kigge hvis du vil vide hvad der er hot på spilmarkedet netop nu! Se andetsteds på denne side hvordan du, via HITPARADEN, kan vinde ting til din computer! Skriv dit bud på hvordan næste måneds Top-5 ser ud på henholdsvis Amiga, PC og Sega Mastersystem og send det til os. Hver måned trækker vi lod blandt de rigtige/rigtigste besvarelser om hotte præmier, også til DIN maskine! Så vent ikke, send dit bud ind i dag, til:

Dansk Medie Hus I/S
HiScore
Hillerødgade 81
2200 København N
... Og mærk kuverten "Hit-paraden"
Husk at angive hvilken computer/konsol du har!

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Cuno Larsen

Redaktion:
Chef: Robert Vanglo
Assistent: Mark Sederqvist

Layout:
Christian Gydelund Larsen

Medarbejdere:
Anders Schultz, Hans Henrik Appel, Søren Madsen, Keld Andersen, Jan Holm, Simon Skals.

Abonnements-service:
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34
PostGiro: 3 93 04 08
Årsabonnement, 11 numre kr. 299
1/2-års abonnement, 5 numre kr. 145

Redaktion og udgiver:
Dansk Medie Hus I/S
Hillerødgade 81
2200 København N
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34

Annoncer:
Chef: Thomas Cuno Larsen
Telefon: 38 33 10 09

Administration:
Klaus Lagersted

Vigtigt:
Materiale fra "HiScore" må kun reproduceres med tydelig kildeangivelse, og med skriftlig tilladelse fra Dansk Medie Hus I/S.
Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl. Forlaget har ret til at reproducere og udgive indsendte programmer, artikler, billeder etc. på andre medier end i bladet.
Alle installationer udført på baggrund af artikler bragt i HiScore, foretages på eget ansvar.

Produktion:
ABK SATS ApS

Tryk:
Dansk Erhvervstryk A/S

Distribution:
DCA, Avispostbesørgelsen

De anmeldte spil er venligst udlånt af:
Betafon ApS, tlf.: 3131 0273
SES/ESCape, tlf.: 3139 6366
Interactivision, tlf.: 8680 2700
K.E.Mathiasen, tlf.: 8624 0633
Brio Scanditoy, tlf.: 4231 4800
Electronic Fun, tlf.: 8694 6333
Samt diverse udenlandske softwarehuse.

HiScore er blevet til udfra følgende:
Amiga 2000/030
Amiga 1200
Commodore 486-33
EPSON GT6500 Scanner
Profesional Page 4,0
Profesional Draw 3,0
ASDG Artdepartment
Deluxe Paint AGA
Corell Draw
Samt en hel del kreativitet.



Udgiver: Virgin Games
HiScore: 65%

Sommer 1940 - Anden Verdenskrig går balancegang. Det tyske Luftwaffe og det britiske R.A.F. (Royal Air Force) står overfor deres mest afgørende konfrontation nogensinde - slaget om Storbritannien. I virkeligheden blev den tyske krigsmaskine overvundet af briterne. I denne flysimulator kan du prøve at vende sejren eller genopleve triumfen for resten af verden. Du starter med at vælge side. Hos R.A.F. gælder det om med begrænsede midler (fly) at slå tyskerne på flugt. Oprethold det britiske luftforsvar i en vis periode og du har vundet krigen. For Luftwaffe er målet naturligvis at invadere Storbritannien.
Dette gøres ved, indenfor den samme periode. at have skudt og bombet briterne sønder og sammen, således at luftstyrken hos R.A.F. er reduceret med mere end 50%. Hver gang du skal i luften bliver du forinden informeret om, hvilke fly der er til rådighed under missionen. Under flyvningen kan du skifte mellem flyene og bemande forskellige poster og dermed få en stor indflydelse på hele slagets gang. Der er i alt 8 forskellige typer at vælge imellem - 4 kampfly og 4 bombefly.

Jamen, Adolf - jeg faldt i søvn!
I 1940 var personlige færdigheder og reaktionsevner endnu ikke erstattet med højtudviklet computerteknik, så hvis du er vant til at lege 'Maveric' i en F-15, skal du lige forberede dig på en teknologisk afmagring, når du går på vingerne. Når du senere er blevet ret ferm i luften er det tid at påtage dig rollen som CONTROLLER. Her skal du selv planlægge dagens mission, og du har endvidere mulighed for at lette din byrde ved at justere sværhedsgraden på forskellig vis. Det strategiske element er ikke overvældende, men egentlig meget passende. Så er det ellers bare derudaf og på med autopiloten og auto-guns i samtlige fly i eskadrillen. Du *kan* nemlig lade computeren spille hele sekvensen, og koncentrere dig om at nyde din kaffe istedet. Dette bør dog frarådes (nej, ikke kaffen, men ideen), hvis du ønsker at vinde dine slag. Under missionerne er der mulighed for billed- og videooptagelse af den daglige trummerum i luften. Resultatet ser du hjemme på basen, og her mangler der en hyletone til at vække dig, når forevisningen er slut. For japanere og dogfight-enthusiaster er dette måske en udemærket feature.

Opfordring til nationalt forræderi
Hos Virgin Games er de stolte af spillets tekniske præsentation og de nye højder af historisk realisme, som du oplever i Reach For The Skies. Spillet leverer da også et pænt historisk og teknisk indtryk fra dengang. Disse ting er bare ikke spændende i sig selv. Grafikken tjener sit formål, men mangler dynamik. Vektorgrafikken er O.K. - dog lidt ensformig i farverne. Resten af billederne i spillet er for kedelige. Lydsiden er selvfølgelig en del begrænset p.g.a. monoton motorstøj, men resten af lyden i spillet *behøver* vel ikke være den samme tamme melodi. Et par samples i form af radiomeddelelser redder ikke meget. Spillet har brug for en bedre præsentation. Teknisk set er simulationen glimrende, men generelt virker den alt for anonym i forhold til andre udbud på markedet. For historisk interesserede og simulations-freaks er det et udmærket spil, men for mig er livet som pilot i *Reach for the Skies* så kedeligt, at jeg nægter at gennemføre mere af denne krig. ❑

Eagle 1, deserteret.

Anders Schultz

Pris: 348,-
Udlånt af:
SES/ESCape

1MB | 3 | Ja

A-1200

Grafik:	**58%**
Lyd:	**46%**
Powerplay:	**67%**

TASKFORCE 1942



PC

Udgiver: MicroProse
HiScore: 86%

Fra august 1942 til tidligt i 1943 kæmpede amerikanerne og japanerne om den strategiske ø Guadalcanal. Begge siders flådestyrker havde til opgave at beskytte marinesoldaterne, sende forstærkninger og forsyninger frem samt at sænke fjendens skibe. *Taskforce 1942* simulerer overfladefartøjerne, der løste denne opgave, og spilleren råder over de skibe, der reelt deltog i slaget om Guadalcanal. En række historiske slag, en scenariebygger og selve kampagnen udgør roden i spillet.



Så til søs

Kampagnen, der starter d. 7. august 1942, er kernen i *Taskforce 1942*. Fra Dag 1 er der ikke meget at gøre godt med, men efterhånden som der tilgår skibe fra andre styrker i Stillehavet, får spilleren endog særdeles slagfærdigt skyts ind ad døren. Med base i den nærliggende flådestation planlægges patruljer og konvojer. På det strategiske søkort, der opdateres i real-time, kan man med et museklik få oplysninger om baser, konvojer og enkelte skibe. Lykkes det at finde fjenden, f.eks. ved hjælp af rekognosceringsfly, kan man vælge at styre slaget på taktisk niveau, og det er det, der er humlen i hele spillet!

De historiske slag er værd at stifte bekendtskab med. De er (i form af søforklaringer!!!) beskrevet i den vedlagte 'skibskendingsbog', og af dem lærer man at koordinere sine ressourcer. For de fleste er det en ordentlig mundfuld at gå i gang med, for der er op til 19 fartøjer, enkadreret i divisioner og grupper, at holde rede på, og er man ikke fuldbefaren lænestolsmatros, kan det være sin sag at finde rundt i forvirringen af bredsider og eksplosive træffere, granatbyger og vandsøjler, mylderet af skibe og røg, fyrværkeriet af lyskastere og faldskærmsblus. Så er det bedre at lægge ud med scenariebyggeren, hvor man konstruerer sin egen *tutorial* og tager en bid ad gangen. Start med én destroyer mod ét transportskib. Det er til at overskue.

Aye, aye cap'n. Jan Holm is on the bridge.



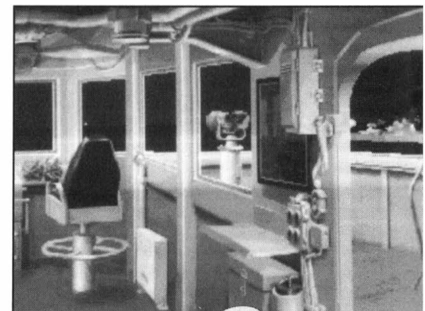
Overfladisk set

Spillets taktiske del er centreret om et flot søkort med zoomfunktion. Her kan indhentes oplysninger og gives ordrer til grupper og enkelte skibe. Ligeledes kan man tage plads i alle ens skibe, f.eks. på kommandobroen, i ildledercentralen og ved torpedoerne.
Man kan zoome og cirkle rundt om hvert skib, men ud over at være meget *grafisk* (som de siger på CNN) er dette ikke meget bevendt under kamp. Faktisk drives man gang på gang tilbage hertil og glemmer, at man har et kommandørjob at klare - medmindre man har delegeret opgaverne ud til sine underchefer.

Microprose har leveret et hæderligt produkt her. Strategien er det så-om-så med, men på taktisk plan er spillet en perle. Dog kunne man ønske sig nogle bedre kommandoer til koordinerede manøvrer på søkortet, ligesom ildledercentralen ikke husker dine indstillinger, når du har forladt den. Grafikken er vellykkede polygoner, og skibsklasserne kan med rimelig lethed skelnes fra hinanden. At kunne delegere ordrer ud til skibscheferne er glimrende udtænkt - faktisk kan man nøjes med at sidde på ildledercentralen eller svæve over de rørte vande og blot se på, når giganterne mødes.

Sammenfattende er *Task Force 1942* en meget atmosfærisk og realistisk simulation, hvis styrke ligger i de taktiske situationer. Grafik og lyd (i form af kamptumult) bidrager til et overbevisende resultat, som driver en tilbage til det sydvestlige Stillehav gang på gang.

Jan Holm



Vejl. pris: 400 - 500,-

2 MB

5 HD

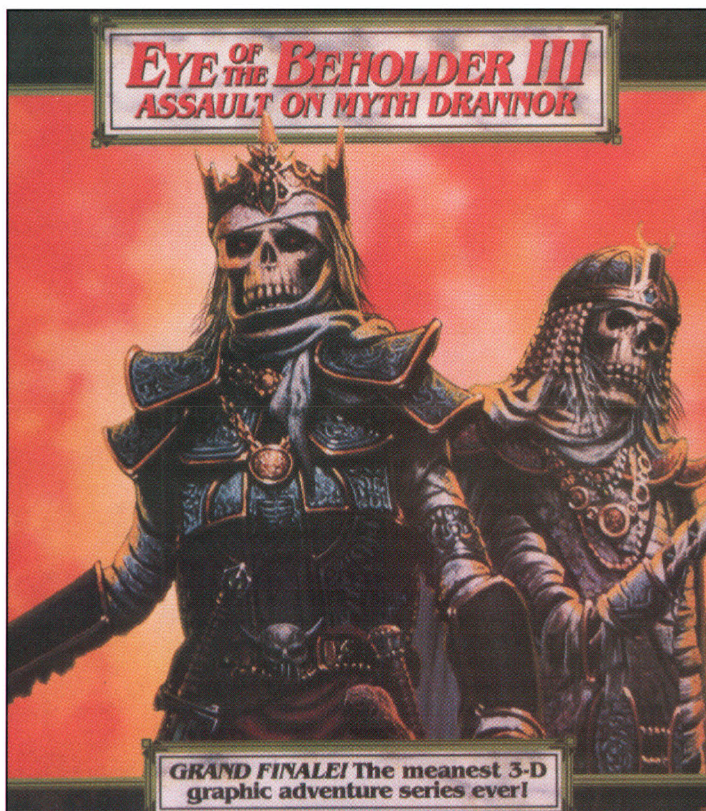
10 MB

386
486

VGA
MCGA

Ad Lib
Soundblaster
Roland

Grafik: 85%
Lyd: 72%
Powerplay: 79%



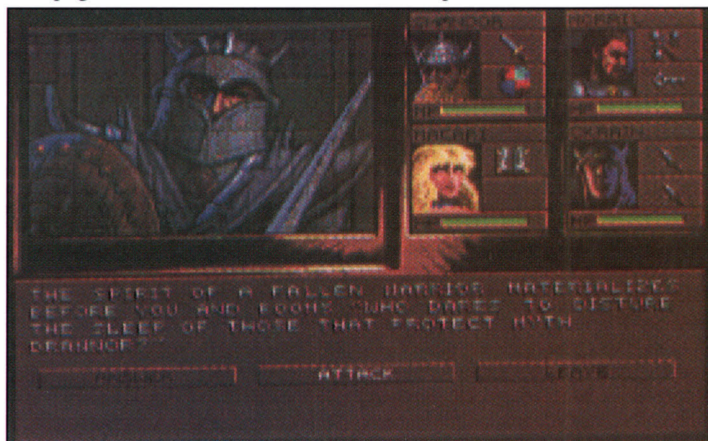
PC

Udgiver: SSI/US Gold
Hiscore: 69%

Her er et spil som har været længe ventet af rollespillere i det ganske land. De tidligere Beholder-spil har begge været store succeser, mon 3'eren (og den formentlig sidste i serien) kan leve op til forventningerne? Read on, and find out!

Det hele starter en hyggelig aften i Waterdeep, hvor vi finder heltene fra *Eye of the Beholder II*, der for gud-ved-hvilken-gang underholder vennerne med historien om deres sejr over den onde Beholder. Men pludselig går døren op, og ind kommer en fremmed mand. Han fortæller *de afældige helte* om ruinbyen Myth Drannor, som er hjemsted for en ond magt. Vore helte kan naturligvis aldrig modstå en udfordring, og så er det afsted på nye eventyr!

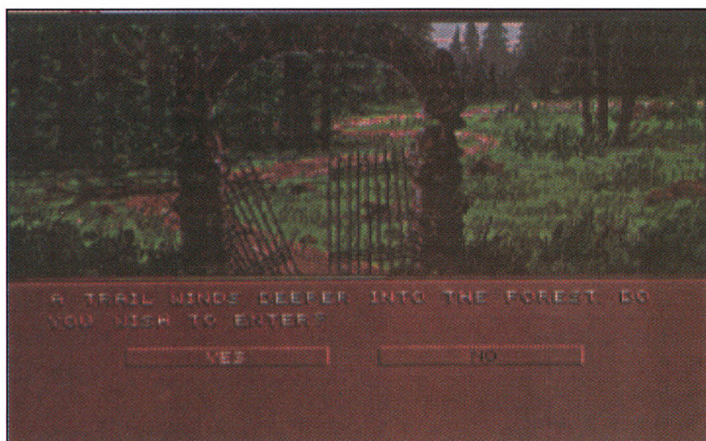
Spillet starter ved, at truppen bliver teleporteret til en enorm kirkegård i en skov, som skulle befinde sig et stenkast fra ruinerne. Herefter går der omkring 20 minutter med, at prøve at finde ud af kirkegården og nakke de spøgelser der bliver for nærgående, mens man desperat leder efter kortfunktionen, som de da må have glemt at skrive om i manualen. Men så finder man endelig ud af, at man kan hakke træerne ned med sin økse, hurra, et kæmpe gennembrud! Tror man. Efter dette går der omkring en time med at hugge lange baner af træer ned, blot for at komme ud et andet sted på kirkegården. Efter at have ryddet halvdelen af landets skovbevoksning og slagtet spøgelser og Greenpeace-aktivister, finder man endelig frem til Myth Drannor (dr.Livingstone, I presume?). Her farer man lynhurtigt vild i ruinbyen, som er lige så forvirrende ens overalt, og lige så stor som skoven. Grafikken er ensformig, og det ser ud til at der kun bliver brugt ca 20 billeder i hele skoven, hvad der er med til at gøre spillet forvirrende og uoverskueligt. Lyden består hovedsagligt af en udmærket melodi, og nogle grynt når en karakter bliver ramt.



Og aftenens præmie for bedst udklædte går til.....



Først da du trådte ind i lokalet, opdagede du, hvem din eksamenscensor var.



Se se! Enhver kolonihaveejer med respekt for sig selv bør have en havelåge.

Dette var mine førstehåndsindtryk af *Eye of the Beholder III*. Det er uoverskueligt, ensformigt, og man er aldrig helt sikker på hvad man skal. Manualen er rodet sammensat og meget vag når den kommer til, hvad spillet egentlig går ud på. Det eneste man ved om missionen, er det man får at vide i introen. Netop det, at man ikke får nogen præcis vejledning, gør at man ofte spilder en masse tid på, at prøve at finde ud af det. Jeg brugte ca. 25 minutter i byen, uden at ane noget om hvad jeg ledte efter, og hvad jeg skulle gøre, hvis jeg fandt det.

Brugerinterfacet er der så til gengæld intet i vejen med. Det er det samme som i 2'eren, med ganske få ændringer til det bedre. Billedet er bygget op af en 1/4 skærm stor 3D-skærm, og ved siden af den, de 4 karakterer i dit party, inkl. oplysninger om hvor mange hitpoints man har tilbage. I bunden af skærmen er der et kompas, og pile man kan styre med, hvis man spiller med musen. Der er desuden en ny, smart *All Attack*-feature der lader flere karakterer angribe i træk. Det er også her der dukker et vindue op, når du vil kaste en af de MANGE spells som spillet byder på.
Manualen er som sagt ikke meget værd, bortset fra den ret spændende forhistorie, der absolut INTET fortæller om spillet eller missionen. Der er en flot brugerflade i *Eye of the Beholder III*, men gameplayet er ret tyndt, med nogle tåbelige og uintelligente puzzles. Hvis der ER en forbedring fra EOB II, så fortæl mig venligst hvori den består. ❑

Mark Sederqvist

Pris:
448,-
Udlånt af:
SES/Escape

640KB/ 2MB | **4 HD** | **9 MB**
386/ 486 | **VGA** | **Ad Lib Soundblaster Roland**

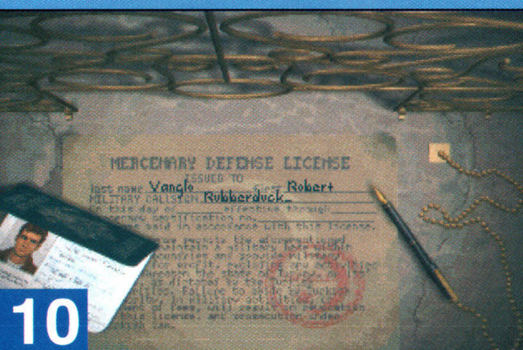
Grafik: 59%
Lyd: 68%
Powerplay:64%

PC

Udgiver: Origin
HiScore: 95%



Hvordan ser verden ud om 15-20 år? Nogle vil sikkert mene, at temperaturen i Danmark er steget med gennemsnitlig 15, p.gr.a. hullet i ozonlaget, og andre har en forventning (læs: drøm) om at Danmark igen vil forsøge at indtage Skåne. Det amerikanske softwarehus Origin har dog endnu et bud! Som følge af mangel på afgørende ressourcer, med deraf følgende økonomisk krise, brydes verdenssamfundets sidste bastioner langsomt ned. Alle de samarbejdende og fredsbevarende organer, landene imellem, ophører med at eksistere, og grænsekonflikter optrappes verden over. 14 af de 50 stater i USA løsriver sig og danner deres egen konføderation, p.gr.a. urimelige skattelovsbestemmelser, der hæmmer staternes udvikling og selvstændighed.



Please fill in the registrationcard before entering warzone.

Den amerikanske præsident Guerrero ser sig, som en direkte følge af denne løsrivelse, nødsaget til at intensivere mulighederne for skatteopkrævning. Direktøren for den amerikanske skatteforvaltning har kun ganske få midler til, at føre denne politiske beslutning ud i praksis. Som en absolut sidste mulighed ansætter han derfor, en gruppe hollandske lejesoldater til at opkræve skatter i storbyen New York, til den slunkne amerikanske statskasse. Som et resultat heraf bryder kampe løs i New Yorks gader, og indbyggerne forsvarer deres ejendele med automatvåben (nej, det er ikke nogen man kan trække i en automat!). Dette bliver startskuddet til en voldsbølge, der skyller henover det meste af kloden. Fra hver en lille flække dukker der grupper af lejesoldater op, i et forsøg på at dække denne nye *efterspørgsel*.

Den tyrkiske by Istanbul, bliver hurtigt kendt som lejesoldaternes markedsplads - stedet, hvor man kan købe sig til ordenshåndhævere med varierende moral. Den tyrkiske regering tilbyder lejesoldaterne diplomatisk imunnitet til gengæld for 10% af deres indtjening. Mere end 12 store enheder af lejesoldater flytter deres base til Tyrkiet, hvorfra de uden restriktioner, kan udføre deres højest diskuterbare aktiviteter. Verden er i krig!

Sådan lyder forhistorien (i lettere forkortet form) til en af denne tids, mest originale flysimulationer. Spillet hedder *Strike Commander*, og det er netop sådan en du er! Du spiller rollen som dig selv - næstkommanderende lejesvend i elite-enheden *Wildcats*. Som tingene skrider frem, bliver du dog ufriviligt hurtigt forfremmet til styrkens leder, da din gode ven og mentor, James R. Stern, bliver skudt ned over fjendtligt territorium. Det er nu op til dig, at hævne denne forsmædelige udåd, samtidig med, at du får økonomien i Wildcats-enheden til at køre (d.v.s. du tilbyder dine ydelser til højestbydende i *Selim's* bar), at du får dine folk til at yde deres bedste og, at du undgår selv at blive skudt ned under en af de mange forskellige missioner.

En mission i *Strike Commander* består af de traditionelle primære og sekundære mål, men varierer iøvrigt i udpræget grad. Således kan man komme ud for, at skulle eskortere transportfly, at redde kammerater (d.v.s. medlejesoldater) i nød, at bombe fjendtlige mål og installationer, at nedskyde fjendtlige fly med særlige nøglepersoner ombord, at tvinge fjendlige fly ned på jorden og meget mere. Derudover kommer man naturligvis ustandseligt ud for diverse luftkampe, med forskellige pilot-esser fra fjendens styrker.

Før du letter fra *Wildcat* base kan du naturligvis udstyre din F16 med alskens forskelligt isenkram, der er mere eller mindre dødbringende. Her er det så at økonomi-elementet kommer ind, for du kan naturligvis kun bevæbne dit fly med våben du har til rådighed. Altså; ingen penge, ingen nye missiler! Nu kan du så, bevæbnet til tænderne, begive dig ud på din mission sammen med din wingman.

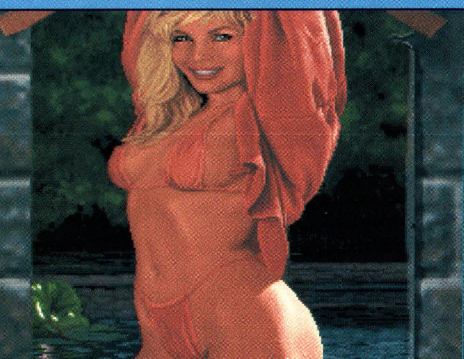
Styringen af din F16 kan ske, enten ved hjælp af tastaturet, eller eventuelt med et joystick, og er generelt meget enkel. Du har naturligvis alle de sædvanlige *views* til din rådighed, blot mangler jeg en enkelt facilitet! Det er ikke umiddelbart muligt at kigge lodret op eller lodret ned, for at kunne holde øje med fjenderne. Istedet har man et indbygget *track view*, der gør det muligt at følge det fly (eller jord mål) man forsøger at ramme, med øjnene. Desværre fungerer det, efter min opfattelse, ikke optimalt, da zoom-effekten er for langsom (især når fjenden er langt væk). Som følge af, at spillet afvikles real-time, har dette den uheldige virkning, at der sagtens kan ske noget katastrofalt afgørende (f.eks. et rask lille sammenstød i 10 km.



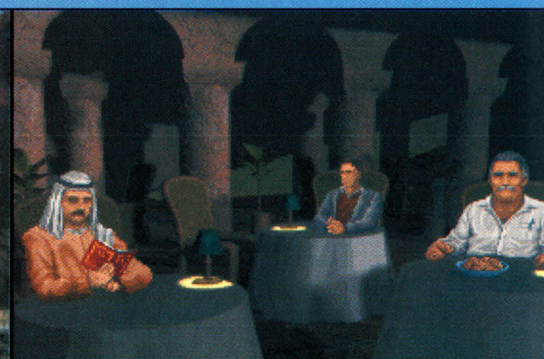
Sidewinders, mavericks, durandals m.m., kan du montere på dit fly.....



......Men har du penge kan du få, og har du ingen må du gå.



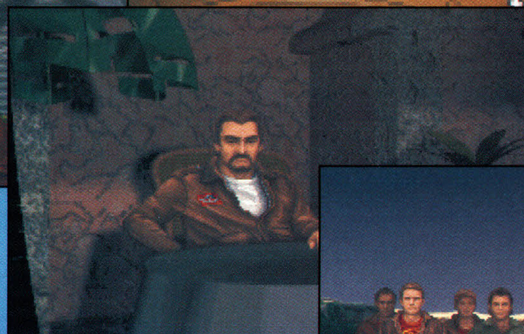












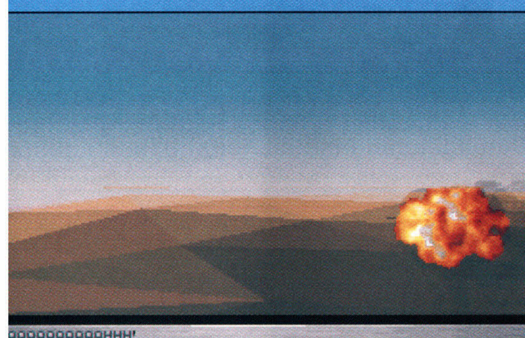


højde, et missil i den venstre jetmotor eller lignende), mens du har *track view* slået til. Ellers må man sige, at selve flyvningen er ualmindeligt let tilgængelig.

Men Strike Commander er mere end blot en fly-simulation. Som tidligere nævnt er der også stærke elementer fra adventure- og strategigenren indbygget, hvilket gør spillet til en særdeles attraktiv sag. Og så har jeg slet ikke nævnt et ord om grafikken!!! Det er ganske enkelt en æstetisk nydelse. Grafikken er både flot, detaljeret og forholdsvis hurtig, selv på



Her har du fået fjenden på kornet. Om lidt lugter her af røget bacon.

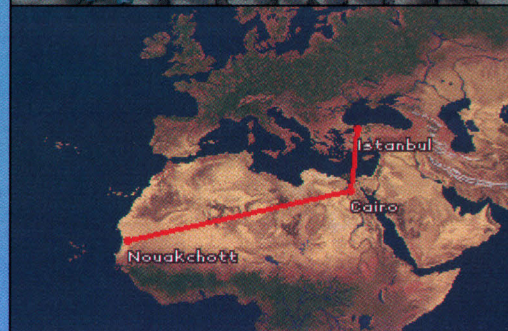


Ahh hvilken herlig lugt. Fik jeg for resten noget morgenmad???

en 25 MHz 386'er, og det bliver naturligvis ikke ringere af at blive afviklet på en 486'er (hvilket Origin iøvrigt anbefaler) - rent mundsavl! Lyden er tilsvarende fornuftig, uden dog at være specielt fantastisk. Til gengæld er der, for Soundblaster-ejere, mulighed for at investere i en særlig *speech pack*, som giver ekstra samples og lydeffekter. Med dette ekstra modul, kan du komme til at høre spillet, med klokkeklar røst, proklamere *Bogey moving to six'o'clock*, istedet for blot at skrive det øverst på skærmen. Suverænt!

Man kan ikke blive andet end begejstret for *Strike Commander* (min nabo har sagt han vil komme sammen med det), men det er klart, at et spil, der er så flot i udførelse og så stort og komplekst, nødvendigvis har ét alvorligt minus: harddisk plads! *Strike Commander* fylder i den skrabede version, hvor enkelte dele af spillet pakkes ud efterhånden, ca. 27 MB på harddisken. Har man masser af plads at fråse med, kan man naturligvis også vælge, at installere hele molevitten med det samme, men så skal man være forberedt på, at miste ca. 41 MB, så der skal altså være god plads til begejstring. Jeg har kun tilbage at ønske dig god fornøjelse. ❏

Robert Vanglo



Det smukt detaljerede kort fortæller dig ikke, hvor den nærmeste Superbrugs ligger.

Pris: 549,-
Udlånt af
Interactivision

4 MB | 8 HD-disks | 27MB/41MB
386/486 | VGA 256 | Ad Lib, Sound Blaster, Roland

Grafik:	96%
Lyd:	84%
Powerplay:	95%

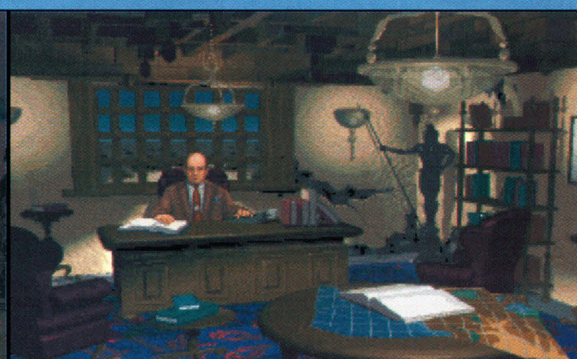
Strike Commander Speech Pack

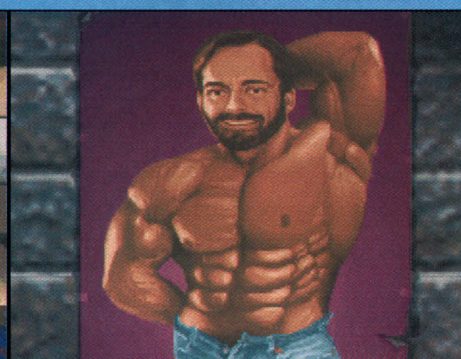
Pris: 198,-
Udlånt af
SES/ESCape

4 MB | 3 HD-disks | +7 MB
386/486 | Ad Lib, Sound Blaster, Roland

Lyd:	96%
Powerplay:	96%
HiScore:	96%







THE LOST VIKINGS™

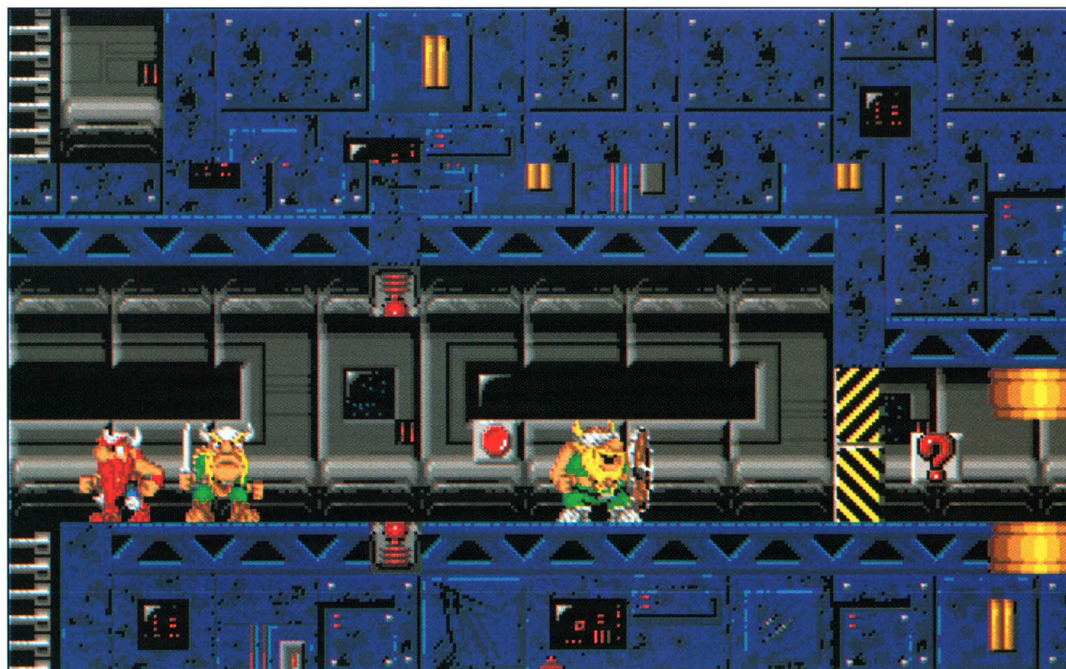
AMIGA

Udgiver: Interplay
Hiscore: 86%

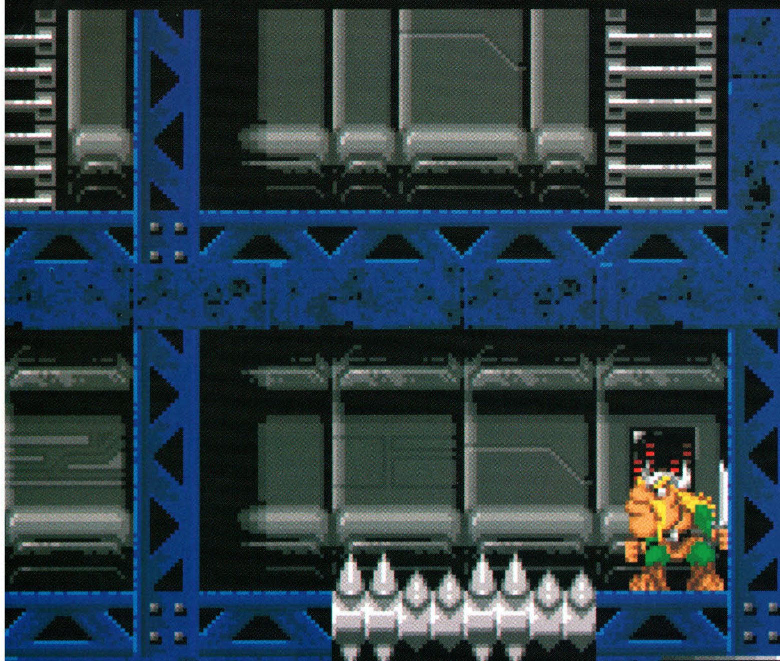
Erik den Hurtige, og hans to venner, Baleog den Grumme og Olaf den Kraftige er tre gæve vikinger af typen der drikker mjød, voldtager, hærger, og har store Grand Danois'er på deres verandaer. De var netop vendt hjem fra jagt, og havde lagt sig til at sove, godt udasede, da et rumskib pludselig kommer og forstyrrer freden. Fartøjet suger de tre kammerater op i deres skib - hvorfor er der ingen der ved.

Men nu er situationen altså sådan, at de befinder sig på rumskibet, og skal bevæge sig fra level til level, ved at samarbejde, og bruge de færdigheder hver enkelt har. Erik kan hoppe, og smadre forhindringer med en skalle. Baleog kan skyde med bue og bruge sværd, og har en underkæbe så stor at den befinder sig i en anden tidszone. Olaf kan blokere for aliens og deres skud med sit uigennemtrængelige skjold. En dejlig frisk og original ide - en slags (kæmpe-) forbedring af Humans. Banerne er bygget op som i et platformsspil, med stiger og elevatorer, og aliens rundt omkring. Forskellige steder på banen er der frugter du kan samle for points, og små hint-kasser som du kan få råd og vejledning af, ved at trykke på S-tasten. Der er også andre objekter du kan samle op, såsom bomber etc. De forskellige puzzles er sjove og udfordrende, og det er herligt at der her lægges mere vægt på eftertænksomhed og planlægning, i stedet for almindelig joystick-action. Og bliver man træt af det? Overhovedet ikke! Sværhedsgraden stiger tilpas meget per level, så der er hele tiden masser af udfordring i, at prøve at regne banen ud. Og naturligvis er der en password-funktion, så du ikke behøver at starte forfra når du er død.

Grafikken i spillet er ekstremt flot. Figurerne er holdt i en overdrevet tegneserie-agtig stil, og det ser virkelig herligt ud. *The Lost Vikings* figurerne er så stilrene og perfekte, at der næsten kunne produceres kopper og skriveunderlag med dem. Har vi her det nye national-symbol? Lyden er absolut heller ikke ringe. En funky tegnefilms-tune som passer fint ind i stilen. Det er tydeligt, at ALLE detaljer er blevet finpudset til mindste pixel og tone. Det lyder for godt til at være sandt, og det er det også, for loade-tiden sætter virkelig ens tålmodighed på en hård prøve. Spillet kan installeres på harddisk, og det løser problemet for harddisk-ejere, men på floppy er det så grelt, at det nærmest virker komisk. Når man har puttet disken i drevet loader den i fire minutter, så kommer der et Interplay-logo frem på skærmen. Så loader den i fem minutter, hvorefter første del af en intro vises. Derefter endnu tre minutters ventetid før anden del af introen kommer. Fem minutter senere, kommer hovedmenuen endelig frem. Efter man har valgt *Start Game* i hovedmenuen, loader den gud-hjælpe-mig endnu fire minutter. Så ser man Erik stå oppe i rumskibet og sige: 'I have a bad feeling about this!'. Skærmen bliver sort, og den begynder nådesløst at loade igen. Fem minutter senere starter spillet så



De tre gæve vikinger: Erik, Baleog og Olaf har hver deres forskellige skills. Erik kan hoppe, Baleog kan anvende våben og Olaf er suveræn med sit skjold.

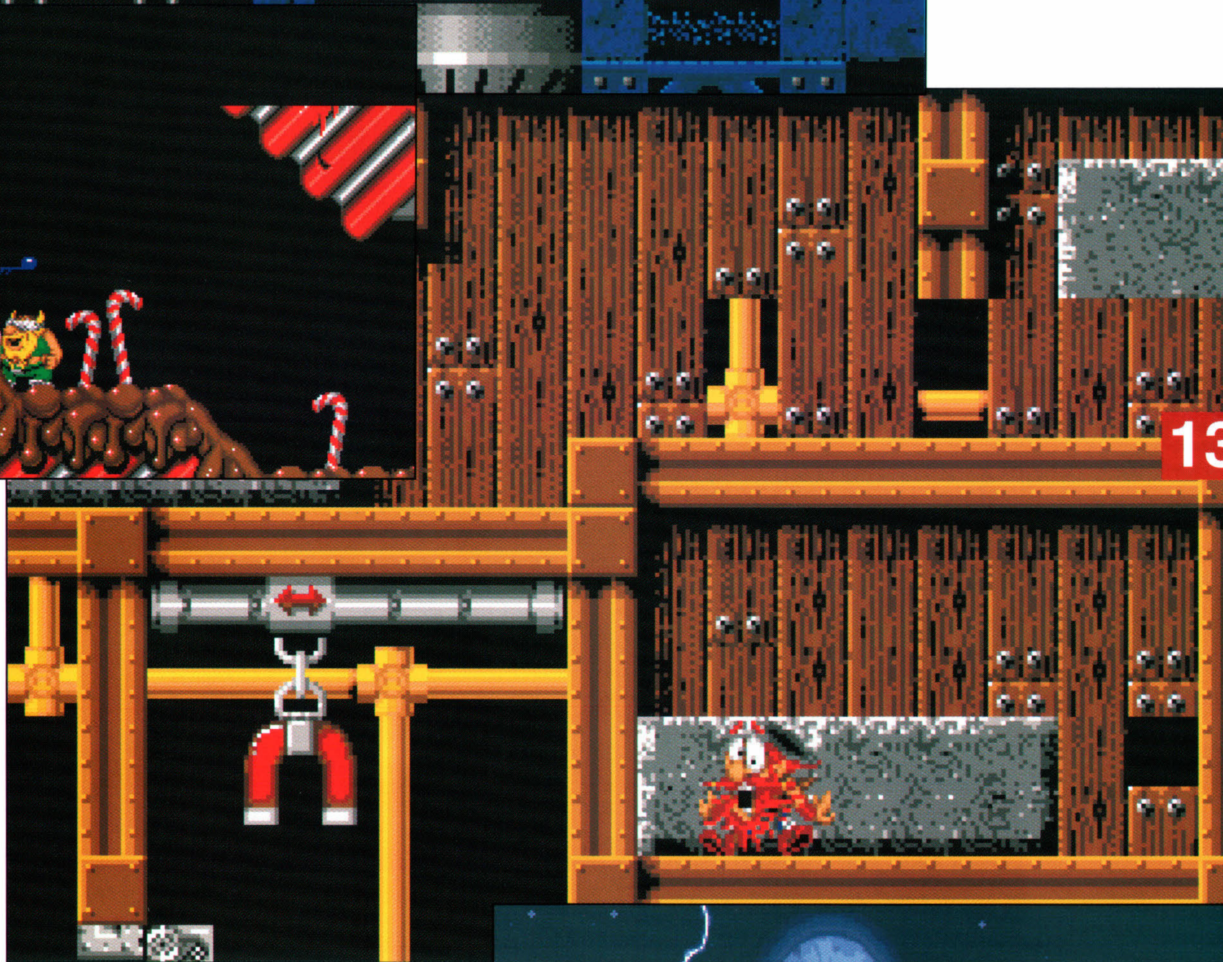




▲ Rigtige venner kan ej købes for penge!!!!

◀ Spørgsmålet er, hvad der er mest rationelt: at tage elevatoren, eller hoppe ned i tarmfordeleren her til venstre.



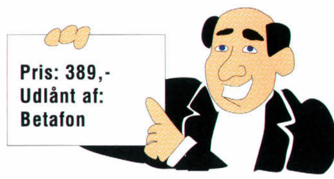


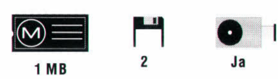
I The Lost Vikings▲ møder men mange sympatiske væsener. Her er afbildet en vaskeægte spytslikker.

Ja, man gør store▶ øjne. Hvordan og med, hvilket formål anvendes magneten.

endelig, men man er efterhånden på grådens rand fordi man har måtte vente så længe. Dette er fuldstændig grotesk, og da det i den grad har en negativ virkning på éns spillelyst, må det desværre trække ned i karakteren. Men ellers kan jeg kun sige, at det efter min mening er denne slags software vi skal se mere af på Amigaen, og det bør stå *originalt* på enhver Amiga-ejers spilhylde. ❑

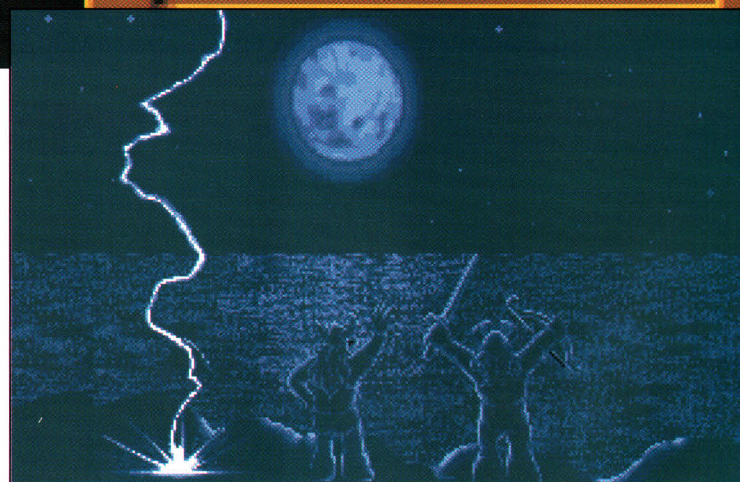
Mark Sederqvist







Grafik: 89%
Lyd: 84%
Powerplay: 89%



Fuldfører du ikke din mission, bliver du ramt af Guds, eller rettere Thors vrede.

AMIGA

DESERT STRIKE™

Udgiver: Electronic Arts Hiscore: 95%


Fra Hangarskibet starter enhver mission. Her kan du ikke bøffe i det.


Når du har skudt de lede AA-guns, kommer turen til andre installationer.

På den igen.. Golf-krigen er ikke ovre endnu - en gal mand a la Saddam Hussein har invaderet et lille fredeligt olieparadis. Din mission er, at stoppe ham før krigen breder sig til andre dele af verden, og det hele kollapser. Præsidenten har bestemt, at DU og din Apache-helikopter er det bedste våben, så start helikopteren og red hele den frie verden i dette hæsblæsende spil. Introduktionen af spillet er en flot grafisk "film". Her får du al nødvendig infor-mation. Efter "filmen" kommer der en menu frem. På den kan du vælge en co-pilot, der passer til dig. Hvis du skulle have gennemført en af de fire missioner skriver du bare et password, så du bliver fri for at starte forfra.

Efter en kort briefing går så den vilde jagt ind, men hvis du tror dette er Space Invaders, så tro om igen.. Næh, det er absolut nødvendigt at kigge godt og grundigt på dit kort og lægge en strategi udfra det. Det er jo dumt pludselig at løbe tør for brændstof eller bombe nogle ligegyldige telte i stedet for fjendens vigtige raderer. Eller bruge al din ammunition for tidligt. Men løber du tør for kugler, hydra- og hellfire-raketter, så er der håb forude, da der er våbendepoter overalt på fjendens territorium. Hvis du hører nogen råbe "OVER HERE" eller "HELP", så er det MIAs, som du skal samle op. Ikke kun på grund af dit heltemod, men det giver bonus i sidste ende i form af points. Din heli-kopter er jo ikke noget charterfly, så du kan kun have 6 personer ombord.

Derfor må du nogle gange prioritere, hvis du skulle være for langt væk fra landingszonerne og der er for få brændstofdepoter tilbage. Strategi er derfor nøgleordet. Det nytter ikke noget bare at plaffe vildt løs, selvom det er en nydelse i sig selv at høre de fjendtlige soldater dø! Det er også en nydelse at bombe fjendens kommandocentre og se kommandørerne prøve at stikke af; dem skal du selvfølgelig fange, da de afslører ting, som du kan bruge på din videre færd. De 4 missioner foregår (underligt nok) hovedsageligt i ørkenen, men din Apache-helikopter skal også prøve kræfter i en by på en af missionerne. Overraskelsesmomenter er


Mor! mor!, må jeg ikke få en ny

der masser af. Når man feks. har bombet en bunker, kan der lige pludselig dukke en soldat op med en bazooka, og så der er ikke tid til at slappe af. Fire missioner lyder ikke af meget, men der er det! Hver mission har sine delmissioner og de er ikke noget, man klarer med venstrehånd (med mindre man er venstrehåndet).

Desert Strike er utrolig varieret, og man mister ikke interessen de første mange timer. Sammenblandingen mellem ac-tion, strategi og historie er ganske enkelt suveræn! Grafikken er indbydende og musikken atmosfærisk. Helikopterlyden er samplet fra rigtige Apache-helikoptere, så det kan ikke blive meget bedre. Styringen er der heller ikke noget i vejen med, dog tager det lidt tid at vænne sig til, at perspektivet er en underlig form for 3D. Derfor skal man angribe fra øverste eller nederste højre hjørne og samtidig være et stykke fra målet. Det modsatte gør sig gældende, hvis man angriber fra øverste og nederste venstre hjørne. Intet er overladt til tilfældighederne, og man kan tydeligt se, at der er blevet kælet for *detaljen*. Det ene-ste, jeg kan sige er: Køb det....køb det....det er virkelig....virkelig....ultra godt! ❑

Søren Madsen

Pris: 339,-
Udlånt af:
Interactivision

1 MB | 3 | Nej

A-1200

Grafik: 91%
Lyd: 93%
Powerplay: 94%

The Legacy The Legacy The Legacy The Legacy The Legacy The Legacy

PC

Udgiver: Microprose
HiScore: 78%

Nu er jeg altså ikke meget for gyserfilm. Mit nervesystem er stadig plaget af eftervirkningerne fra en traumatisk oplevelse for år tilbage, hvor jeg, en sen lørdag aften, sad og så en af disse udpenslede gysere, med masser af blod, gespenster, zombier, skeletter og andre, mere eller mindre, syge visuelle effekter. Stor var min rædsel derfor, da jeg fik et nyt spil fra MicroProse ind ad døren, ved navn *The Legacy*. Spillet syntes nemlig at erklære sin evige troskab til denne afskyelige genre!

Den engelskkyndige læser vil vide at legacy betyder arv (ikke av). Dette lyder måske umiddelbart ganske fredsommeligt, men når det hele handler om, at du har arvet et gammelt hus i en afsides krog af New England, fra nogle slægtninge du ikke en gang vidste du havde, ved man jo godt hvad der er på vej. Som et lille barn glæder du dig over endelig at kunne nedsætte dig som husejer (eller gårdherre om man vil), men din begejstring bliver hurtigt nedtonet, da hoveddøren smækker bag dig, og du ikke kan komme ud igen! Din drøm om et liv som gårdherre er blevet et mareridt.

The Legacy udspiller sig som en blanding af gys, adventure og rollespil, og i modsætning til andre spil i samme genre, foregår *Legacy* i vor tid. I din kamp mod verdenen hinsides, kommer du altså ikke til at bruge *two-handed swords +5* eller lignende oldnordiske redskaber. Næh, du hiver blot din automatpistol frem fra inderlommen og skyder vildt omkring dig, i håb om at ramme en af disse underlige skabninger, der ser det som deres primære mål i livet (eller måske nærmere i døden), at gøre din nye bopæl usikker. Af andre lystige redskaber du finder, på din vej igennem husets flere hundrede forskellige rum, kan nævnes en videobåndoptager, en motorsav, og så naturligvis den, for alle rollespil, så uundværlige spellbook.

Grafikken og lyden i *The Legacy* er både flot, og særdeles stemnings-



fuld - faktisk så stemningsfuld, at man sidder og bliver helt bange for sig selv. Blandt andet er de enkelte monstre intet mindre end imponerende, når de kommer vadende, flyvende, eller hvad de nu ellers kan finde på, direkte imod dig. Skærmen er opbygget af en række vinduer, der hver især har deres funktion. Således har man et vindue, der viser det rum man befinder sig i, et vindue, der viser dig og dit inventory, et kommandovidue, et kortvindue etc. En særlig lækker detalje er, at du kan definere vinduernes størrelse og placering fuldstændigt efter eget valg, og gemme dit eget personlige *setup* på harddisken. Når det således drejer sig om den rent tekniske udførelse, er *The Legacy* helt i topklasse - desværre føler jeg dog, at den mangler noget i regulært gameplay.

Det største problem man står overfor i spillet, er egentlig ikke de mange monstre, der hele tiden kommer stormende, men nærmere, at man ikke ved hvad det hele går ud på. Målet og fremgangsmåden fortaber sig i det ukendte, og manualen er ikke til megen hjælp. Her kan man læse, hvordan man flytter sig rundt i huset, betjener videoen, pistolen, motorsaven, kaster forbandelser o.s.v., men ikke hvad det rent faktisk er man skal. *The Legacy* går derfor meget hurtigt hen og bliver et skyde-monstre-ned spil, og det var næppe det, der oprindeligt var meningen. Til gengæld er mulighederne for at kommunikere med andre væsener ganske udbyggede, og alt i alt vil spillet sikkert appellere til inkarnerede rolle-spillere. Jeg har dog endnu engang fået mit traume be-



kræftet. ❑

Robert Vanglo

Pris: 469,-
Udlånt af:
Interactivision

2MB | 7HD | 18-25 MB

386-16/ 386-33 | VGA | Åd Lib, SoundBlaster, Roland, Covox

Grafik: 85%
Lyd: 89%
Powerplay: 72%

PC

Udgiver: Electronic Arts
HiScore: 69%

Is it a bird? Is it a plane? No, it's Air Jordan! Sådan kunne man ganske kort beskrive det nye basketball spil fra Electronic Arts. *Michael Jordan in Flight* udmærker sig nemlig ved, at anvende teknikker, der tidligere kun er set i forbindelse med flysimulationer.

De fleste tidligere basketball spil var opbygget af 2-3 statiske skærmbilleder, der tilsammen illustrerede banen. Der blev så skiftet mellem de forskellige skærme, alt efter hvordan kampen og spillet forløb. *Jordan in Flight* benytter sig af en ganske anden fremgangsmåde! Istedet for at følge spillet med ét eller flere stationære kameraer, er et kamera placeret lige bag den spiller der har bolden (eller rettere den spiller, der på det givne tidspunkt er aktiv). Man oplever således spillet gennem spillerens øjne, og får dermed mulighed for at panorere i 360 - fuldstændig samme teknik, som anvendes i de fleste flysims nu om dage.

At grafikken samtidig vises i Super VGA/VGA (visse video-kort understøttes med 640 x 400 og 256 farver, mens andre må 'nøjes' med 320 x 200 i 256 farver), og at lydeffekterne (Soundblaster) er eminente, gør naturligvis ikke den audio-visuelle nydelse mindre. Banen er gengivet i vektorgrafik, mens Jordan og hans medspillere er frembragt på en ny revolutionerende facon. Man har fået alle de dyre drenge til at løbe, hoppe, springe, aflevere, drible, dunke o.s.v., og filmet dem undervejs. Billederne er derpå blevet digitaliseret og siden rettet til i et tegneprogram, så når du på skærmen ser Michael Jordan foretage et dobbelt dunk med halv skrue, så er det faktisk sådan han ville gøre det i virkeligheden (næsten)! Var lyd og grafik derfor det eneste man vurderede et spil på, ville *Jordan in Flight* få absolutte topkarakterer. Det er det bare ikke!

Fra udviklernes side har man valgt at holde sig til 3-on-3 basketball, der, ligesom den mere velkendte 1-on-1, kun udspiller sig på den ene banehalvdel. Man kan vælge enten at styre spilleren med bolden, eller Mr. Jordan himself gennem hele kampen. Man kan endvidere vælge om man vil spille opvisningskampe, eller deltage i den egentlige turnering, samt stille forskellige parametre, der gør spillet sværere eller lettere.

Ligesom i virkelighedens basket handler det her om sammenspil. Man når ikke langt, hvis man alene forsøger at vinde/vende kampen. Medspillerne er dog ganske fremragende, og man kan med sindsro spille dem fri under kurven. Vil man forsøge sig med at score selv, behøver man kun at trykke på knappen, og spilleren vil automatisk skyde mod kurven - om den går i nettet afhænger således af spilleren, afstanden og den plads han har fået af modstanderen til sit forsøg.

Michael Jordan in Flight er, audiovisuelt, et flot og ambitiøst spil, men har alt for store huller, når det gælder muligheder og gameplay. Når man nu har valgt 3-on-3 udgangspunktet, burde man efter min mening også have inkluderet 1-on-1 og 2-on-2, selvom det bedste naturligvis ville have været en traditionel 'helbane' tilgangsvinkel, hvor man spiller fem mod fem, og scorer mål i hver sin ende af banen. Ligeledes ville et større udvalg af turneringer (NBA) have været på sin plads, og muligheden for at spille mod en levende modstander ville også have været rart. Man mangler endvidere en måde, hvorpå spiller-stats og -navne kan rettes, nye spillere kreeres etc. Summen af det hele bliver derfor at man ganske enkelt mangler mere! ❏

Robert Vanglo

Pris: 448,-
Udlånt af: SES/Escape

2 MB | 2 HD | 3,5 MB
386/486 | SVGA/VGA | Soundblaster Pro Audio Ad lib Roland

Grafik: 89%
Lyd: 87%
Powerplay: 64%

Nicky Boom Boom Boom Boom Boo

AMIGA

Udgiver: Microids
HiScore: 65%

Din gamle og rare bedstefar er blevet taget til fange af en ond heks, og du er den eneste, der kan redde ham... Det er da klart, at du ville gøre alt for at komme ham til undsætning. Tænk hvis du aldrig mere skulle høre på hans historier fra *da han var kuns en bette knejt*, og aldrig mere fik fødselsdagsgaver. Nej vel! Det vil Nicky heller ikke risikere, så han har påtaget sig opgaven med den største selvfølge.

Hvem er denne Nicky med det bombastiske efternavn? Joh, han er en lille rask gut med store klare blå øjne, store basunkinder og en lille strutmave. Intet kan stoppe ham fra at befri sin bedstefar - det skulle da lige være de kæmpemæssige snegle, hvepse, egern osv. Dem har heksen forvandlet til nogle onde sataner, så det er altså ikke en helt almindelig skovtur, han er kommet på. De blå øjne og det blonde hår er dog ikke nok til at slå disse monstre ihjel. Derfor kan Nicky enten hoppe på dem eller bruge et af de utallige æbleskrog, som han er udstyret med. Ydermere kan han bruge de bomber, som han finder på sin vej. Hvis han altså finder vej, for det er vanskeligt i sig selv. 1600 forskellige skærme med hemmelige stier og bonus rum gør skoven til lidt af en labyrint. Men Nicky skal nok opmuntre dig med små nuttede og baby-agtige udbrud, når du gør noget rigtigt. Samtlige 8 levels foregår i en skov, som heksen har forvandlet til et mareridt i bedste Stephen King stil. Grafikken ændrer sig fra level til level, så du er i stand til at se forskel.

Nicky Boom har intet revolutionerende over sig. Alt er set før i lignende platformspil. Hvis du har Giana Sisters eller Super Frog i forvejen, vil jeg ikke anbefale at købe Nicky Boom. Bevares - grafik, lyd og design er da pænt, men ide er der ikke meget af. Når man først har hoppet flere hundrede monstre ihjel, så mister man altså interessen. Men er man platformspil-freak, er Nicky Boom langt fra det dårligste køb, man kan gøre sig. Det eneste, jeg håber på, er, at udviklerne af fremtidens platformspil vil lytte til min bøn: NYTÆNKNING ....nytænkning!!! ❏

Søren Madsen

Pris: 299,-
Udlånt af: Betafon

512 K | 1 | Nej

A-1200

Grafik: 70%
Lyd: 68%
Powerplay: 72%

PC

Udgiver: Infogrames
HiScore: 74%

"Jorden er *flak* som en pandekage, og dermed basta Rasmus", sagde præsten og kiggede indædt på ham! "Jeg hedder ikke Rasmus, men Erasmus - Erasmus Montanus, og Jorden est nu altså rund!", svarede Rasmus, for han kunne nemlig disputere i ethvert materie. "Ja, den er god med dig Rasmus Bjerg. Skal sådan fløs, fortælle mig at han ved bedre, blot fordi han har været i Kjøbenhavn og studere?" Rasmus kiggede arrogant på præsten, og sagde: "Jeg har studeret i Kjøbenhavn, og vil vove den påstand, at præsten est en hane!". "Aldrig har jeg hørt så galt", sagde præsten. "En hane!". "En hane galer, og såvidt jeg kan se er præsten gal. Ergo est han en hane!". Præsten tog et stort skarpt sværd, op af frakkelommen...

Ak, ja. Det var ikke let at være lærd og videnskabeligt anlagt i gamle dage. Som Holbergs Erasmus Montanus, blev også den engelske videnskabsmand Lord Boleskine til slut betragtet som gal, og siden indlagt på St. Andrews hospital for sindsyge. Oprindeligt blev Lord Boleskine betragtet som en dygtig og velanskreven astronom, men efter sit møde med Halley's komet var han forvandlet til en grøntsag.

I det herrens år 1834 var Lord Boleskine i gang med at granske en række gamle skrifter. Han mente det var lykkedes ham at udpege et sted, hvor stjernerne lyste klarere og var tættere på Jorden. Overbevist om, at disse skrifter skulle tages seriøst, satte han kurs mod New Englands kyst, for at opsøge



Og her ligger så den lokale burgerbar.



Der bliver også plads til lidt pixelromantik i skyggen af kometen. Vin, kvinder og sang.



Efter dette sammenstød kommer tandfeen virkelig til at ryste kroner af sig.

stedet. Her fremstillede han en række tegninger, der skulle bevise, at skrifterne talte sandt. Da Halley's komet dukkede op, mistede han pludselig forstanden, blev sendt til St. Andrews, og hans arbejde og optegninger, blev hurtigt gemt og glemt.

76 år senere (d.v.s. i 1910), kommer du så ind i billedet. Du er John T. Parker - en ung, fremadstræbende astronom, fast besluttet på, at bevise Lord Boleskine havde ret. Også du drager til New England, i håbet om at kunne fotografere fænomenet, og dermed påvise dets eksistens. Efter at have overtalt redaktøren af det videnskabelige tidsskrift *British Scientific News* til at finansiere din ekspedition, ankommer du til byen Illsmouth på halvøen Coldchester, hvor du bliver indlogeret hos den lokale læge, Dr. Cobble. Alt synes umiddelbart ganske fredeligt, men efterhånden som tingene skrider frem, finder du ud af, at idyllen kun eksisterer på overfladen. Byens indbyggere virker ikke specielt imødekommende, hvilket naturligvis vanskeliggør dine undersøgelser, men der er ikke andet for end at klø på.

Du har formentlig allerede gættet, at *Shadow of the Comet* er et spil i adventure-genren, og det placerer sig stilmæssigt som en blanding af de traditionelle spil fra LucasArts og Sierra. Handlingen skrider frem efter snak-med-alle-du-møder-og-undersøg-alle-lokationer-princippet, og der er derpå op til dig, at udlede de nødvendige konklusioner af de mange oplysninger. Til din hjælp har du din logbog, hvor alle informationer bliver automatisk registreret, og det er en god ide at kigge jævnligt i denne, da der ligger mange vigtige hints gemt her.

Grafikken og lyden er nydelig, uden dog at være noget exeptionelt, men alt i alt meget passende til et spil af denne type. Manualen er ganske udmærket, og indeholder iøvrigt en lille hintbook til den allerførste del af spillet, så man har mulighed for at komme igang - en glimrende detalje i betragtning af, at spillet er af typen, hvor man ikke rigtig ve, hvor man skal ende og begynde. Mit eneste egentlige kritikpunkt, er derfor måden hvorpå spillet styres. I toppen af skærmen kan man kalde en række ikoner frem, der hver især har deres funktion, og genstande samles op direkte på skærmen. Dette appellerer til et musestyret spil, men endnu er det ikke lykkedes mig, at få musen til at fungere inde i spillet, så jeg har efterhånden mine tvivl om det kan lade sig gøre. Temmeligt ringe af et spil i disse windows-baserede tider!

Shadow of the Comet er et udmærket spil, der dog ikke hæver sig specielt på nogle områder, så konklusionen må være: Se og prøv det, før du investerer dine surt, sammensparede skillinger. ❑

Robert Vanglo

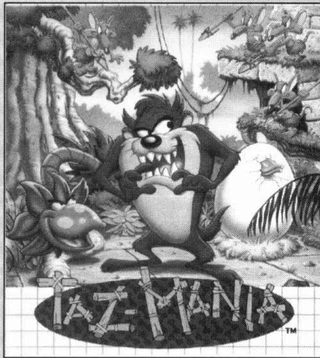
Pris: 375,-
Udlånt af:
SES/ESCape

640 KB | 5 HD | 8 MB
286 | VGA | Ad Lib Soundblaster

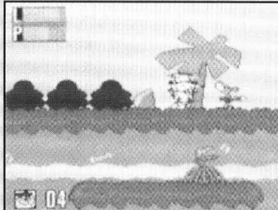
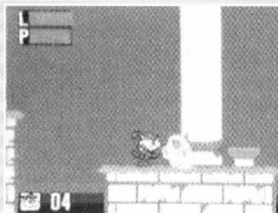
Grafik: 74%
Lyd: 71%
Powerplay:71%



Var det her han sagde, at jeg skulle gøre rent.



Den Tasmanske pungdjævel er et af de mest glubske dyr her på jorden. Lutter tænder og fordøjelseskanal og ingen hjerne er kendetegnet. Tex Avery, verdens galeste tegnefilm-mager, har lavet en række tegnefilm over dem. Dette spil bygger dog ikke på tegnefilms-figuren, men på hans søn, Taz, der er noget af en slubbert. Historien bag spillet begynder i en forhistorisk dal, hvor nogle enorme fugle efter sigende skulle have lagt verdens største æg, hvori der skulle være nok føde til en hel familie af Tasmanske pungdjævle i adskillige uger.
I spillet er det din opgave at lede den lille Taz på vej efter disse enorme æg, og samtidigt undgå utallige farer. Hvad Sega-spil angår er Taz-mania et ganske udmærket spil. Grafikken er god, omend lidt simpel, men med en fin hastighed og en stil tæt på dens tegnefilms-forfader. Som Taz kan du gå, løbe, springe, æde (især det) og 'hvirvel-storme' dig igennem banerne.
Spredt ud over det hele, befinder der sig også forskelige værktøjer såsom springbrædder o.a., som du kan benytte til at nå steder, uden for almindelig rækkevidde. Umiddelbart vil jeg mene, at Taz-mania nok er sjovest for begyndere eller de yngre familiemedlemmer, idet gameplay er lidt for simpel for de garvede joypad-freaks. F.eks. er der meget lidt udvikling i spillet, dine fjender er få, og der er langt imellem dem. På trods af alt det, vil jeg alligevel anbefale Taz-Mania for dem, der ikke stiller de største krav til dybsindigt hjernearbejde, men mere foretrækker en god omgang action en gang imellem.

Grafik:	55%
Lyd:	61%
Powerplay:	50%
HiScore:	73%

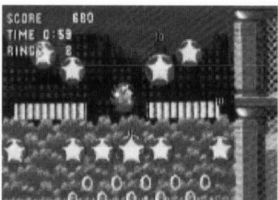
Version:	Sega Master
Genre:	Arcade Adventure
Antal spillere:	1

SONIC THE HEDGEHOG

Dette er historien om et lille blåt, og uendelig hurtigt, pindsvin, der får en vis Hr. Mario til at ligne en fed italiensk VVS-mand, der bruger for meget tid på, at støde hovedet imod mursten. Hov, det er da forresten det han gør! Nå, men skidt med det! Kort fortalt er det din opgave at hjælpe vores alle sammens helt, Sonic the Hedgehog, med at redde Sega-Skovens små søde dyr fra, at blive omdannet til onde robotter af den notoriske forbryder og deltids verdenshersker Dr. Ivo Robotnik. Buuh!

Ved en kombination af een af skydeknapperne og ned-retningen på joypad'en, får du Sonic til at tilte lynhurtigt omkring sig selv. Imens kan du ødelægge Dr. Robotniks robotter, uden for at det går ud over dig selv. Ellers går det meste af spillet ud på at bevæge sig *lynhurtigt*, fra den ene ende af spillet til den anden. Undervejs ødelægger du robotter og samler guldringe op, og når du har 100 guldringe får du et ekstra liv. Ringene gør dig også usårlig overfor dine fjender, og det eneste der sker, når du ramler ind i robotterne, er at dine ringe bliver spredt for vinden. Heldigvis har du 3-4 sekunder til at samle de hastigt forsvindende ringe op igen, så du ikke risikerer, at blive overfaldet imens du ingen ringe har, for så smutter nemlig et af dine liv.

Spillets 18 baner er alle spækket med fælder, loop-the-loops, serpentinergange og bonusbaner. En god ting er de mange genoplevelses-flag, der ved berøring husker din position, så du slipper for at skulle starte helt forfra på banen, hver gang du dør. Grafikken er flot, selvom man begynder at ane, at Sonic er en gammel gut fra 1991. Ihvertfald går alting meget meget hurtigt, og din reaktionsevne skal være mere end almindelig god, hvis du vil nå at samle alle ringene på din vej. Hverken Sega, eller nogen af jer læsere, behøver mig til, at udråbe den lille Sonic til superhelt og klassiker af rang, for det har han allerede selv præsteret. Så hvis du endnu ikke har prøvet Sonic, så se at få gjort noget ved det. NU!



Grafik:	61%
Lyd:	59%
Powerplay:	80%
Hiscore:	80%

Version:	Sega Megadrive/Master
Genre:	Arcade Action
Antal spillere:	1

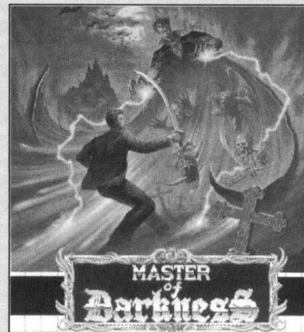
De anmeldte spil i konsolhjørnet er venligst udlånt af:
Brio Scanditoy, Electronic Fun & K. E. Mathiasen

KONSOL

Velkommen til Danmarks største, flotteste, og hidtil eneste forum for konsolfreaks med hang til Sega og Nintendo. Det er her du finder alle de nyeste titler til Gameboy, Super Nintendo, Nintendo 8-bit, Sega Master og Sega Megadrive, og forhåbentlig også snart de splinternye CD-maskiner. Her kan du følge med i, hvordan Super Mario og Sonic the Hedgehog klarer sig, og hvad der iøvrigt rører sig på konsol-scenen.

Som bestyrer af dette overflødighedshorn af spil, joyspads og lyspistoler sidder Keld Andersen, alias

The har
SEGA



Good evening! Mit navn er Dr. F. Social, og jeg har en grim mistanke om, at en vis Grev Dracula og hans følge af monstrøse misdædere har valgt at flytte deres sommerresidens til Themsen! Derfor vil jeg nu bevæge mig afsted medbringende mig mit sværd, forhammer, flækøkse, dolk, pistol, boomerang samt et lille udvalg af bomber (hvem sagde at computerspil var voldelige) for at drive greven på flugt.

Sådan omtrent er forhistorien til et af de mere lade Sega spil. Grafikken er tålelig, og lyden er... hørbar! og kan dermed ikke klandres for eventuelle fejl. Det kan derimod gameplay, eller mangelen på samme. Da *Master of Darkness* er et platformspil, er det mindste man kan forlange vel nogle grusomme fælder, samt nogle blot, en lille smule, intelligente fjender. Begge dele glimrer ved deres fravær. Fjenderne f.eks. bevæger sig så langsomt, og udgør en så lille fare for vores helt, at de lige så godt kunne have blevet i Transylvanien. Suk! Fælder er der heller ingen af, og de power-ups der er i spillet, er placeret så ofte, at du med lethed kan trave igennem spillet uden at opdage at der er et spil i Sega'en. Dobbelt suk!
Hvad der dermed er tilbage er et produkt, som med lidt mere spil-testning og følgende forbedring ville have været ganske udmærket. Men som det er nu! Tja, lad mig slutte af med at fortælle at jeg kom ca. 1/3 igennem spillet anden gang jeg spillede. Prøv inden du køber, og er du i tvivl, så vælg et af spillene fra Wonderboy serien istedet!




Grafik:	50%
Lyd:	62%
Powerplay:	25%
Hiscore:	41%

Version:	Sega Master
Genre:	Arcade adventure
Antal spillere:	1

dgame

Nintendo

HJØRNET

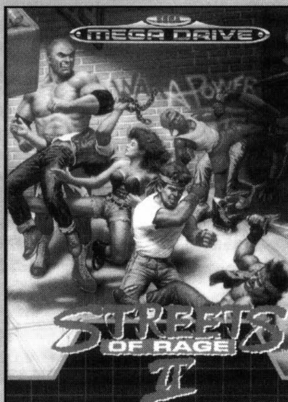
Konsol Jørgen, og han har i dette første nummer slået sig løs på hele tre sider. Vores allesammens Jørgen kan derfor denne gang præsentere dig for bl.a. Best of the Best (SNES), Thunderforce IV (Megadrive), Land of Illusion (Master), Lemmings (NES), Streets of Rage II (Megadrive) og Looney Tunes (Gameboy). I sandhed et varieret udvalg!

Vi giver ordet videre til Jørgen!!!

Af Keld Andersen

Streets of Rage II

Endelig kom det! Spillet der kan fratage Streetfighter 2 dens trone som verdens bedste kampsportspil. Du tror mig ikke? Okay, men i det mindste har jeg da fanget din opmærksomhed nu! SOF-2 er lidt som de gamle Double Dragon spil, hvor banen bevæger sig hele tiden, og du dermed ikke er tvunget til, at se på de samme gamle tilskuere hele tiden! Du kan vælge imellem 4 forskellige spillere, der hver især har deres styrker og svagheder. Man kan vælge at være to spillere, og dermed tage fælles front imod fjenderne, eller man kan vælge at duellere, indtil døden jer skiller.



Præsentationen af spillet er perfekt. Fra options-skærmen kan du indstille præcist, hvor svært du ønsker spillet skal være, samt de sædvanlige options. Grafikken er megaflot (Selvfølgelig! Det er jo til MegaDrive. Red.) med kæmpestore figurer der bevæger sig totalt flydende, og uden nogen som helst form for flimmer! Skærmen scroller som sagt hele tiden, og ind imellem, bliver du præsenteret for nogle særdeles flotte panorama og parrallax effekter, der nok kan give Super Nintendoen værdig modstand.

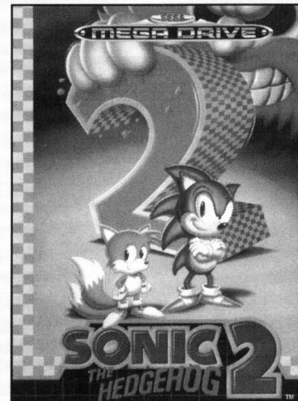
Lyden er et kapitel for sig. Hvis du godt kan lide stilarter som Techno, House eller jazzet soul, så indeholder dette cartridge intet mindre end 14 melodier af en standard, der let kan forveksles med det man køber på CD. WOW faktoren er helt oppe på 110%. Ellers vil jeg bare sige, at actionen er særdeles hurtig og voldelig, du har en mænge våben til din rådighed, og dine special moves er til at finde ud af. Tag du roligt en tur on the Streets of Rage, hvis din forhandler ikke har dette spil. Køb det, IDAG!

Grafik:	86%
Lyd:	90%
Powerplay:	83%
HiScore:	87%

Version:	Sega Megadrive
Genre:	Arcade Action/Whack'em up
Antal spillere:	2

Sonic the Hedgehog 2

Sonic 2 er fortsættelsen af Sonic 1 (hvem ville dog havde gættet det?), og var allerede inden sin frigivelse dømt til, at blive en sikker succes. Heldigvis blev vi ikke svigtet af Sega, for Sonic 2 er noget af det bedste du kan servere for din Megadrive. Historien er den samme som fra Sonic 1, men alligevel er der en del ændringer - læs bare videre.



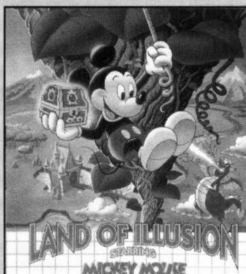
For det første har den lille blå og yderst savtakkede, fået følgeskab af en to-halet ræv, der på mystisk vis er istand til, at gøre nøjagtig det samme som Sonic. Af samme grund er Sonic 2 et ægte to-spillerspil, der dog godt kan spilles alene uden forringelser i gameplay. Hvis I er to, bliver skærmen delt op, så Sonic får det øverste af skærmen, og Miles Prover, som ræven hedder (Miles Pr Hour), får den nederste. Både grafikken og lyden er forbedret en del, men gameplay og hastighed er den samme som før. Angående grafik, så prøv lige at check Aquatic Ruins. Flot eller hvad? Begge dyr har fået et par ekstra bevægelser, som ikke fandtes i Sonic 1. Som f.eks. et jet-boost, der får dem til at fare afsted som to små F-16 fly. Personligt mener jeg at Sonic 2 er forbedret nok til, at retfærdiggøre købet af dem begge. Om ikke andet, så for to-spiller muligheden!

Grafik:	85%
Lyd:	61%
Powerplay:	86%
Hiscore:	82%



Version:	Sega Megadrive
Genre:	Arcade Action
Antal spillere:	2

Land of Illusion



Hurra, endelig har Disney og Sega gjort det eneste fornuftige og frigivet endnu et spil med vores allesammens ynglingsmus som hovedperson! Konklusionen af dette spil kan udtrykkes med to ord. *Nuttet* og *Godt*. Nå er det ikke nok? Vil I vide mere end det? Nå, men så skidt da!

Mickey Mouse har påtaget sig at redde en lille landsby, der bliver terroriseret af en meget ond troldmand. For at gøre dette skal han mose monstre og undgå at *falde i fuldtallige fatale fælder*. Spillet indeholder alt det, der gør et platformspil godt. Intelligente og *farverige fjender*, der kan gøre mærkbar modstand, dog uden at *fremkalde frustrationer*. Udover det, har du mulighed for at finde en del power-ups, der bl.a. tillader dig at gå på skyerne. Spillet er selvfølgelig spækket med skjulte opgaver og points, der kun venter på at blive opdaget af den årvågne spiller. Mickey Mouse 2 er utrolig nuttet! Musen er tegnet efter de lidt ældre tegninger, (Se 'Den store Mickey Mouse') og historien skylder en del til 'Hans og Bønnestagen'. Hvis du har Mickey Mouse 1, vil du kunne nikke genkendende til de tricks, han er istand til at udføre. Blot er MM2 mere gennemført og en anelse sværere end MM1. Spillet er nok først og fremmest henvendt til de yngre årgange, men da alt er så ufatteligt godt udført, vil de fleste kunne få et par særdeles hyggelig timer til at gå sammen med den eventyrlystne mus.

Grafik:	70%
Lyd:	65%
Powerplay	85%
HiScore:	80%

Version:	Sega Master
Genre:	Arcade Adventure
Antal spillere:	1

Thunder Force IV

Megadriven er velsignet med et stort bibliotek af shoot'em up spil. Een af de mere populære titler er nu nået til den fjerde i rækken! I Thunderforce 4 flyver du fra venstre imod højre, imens bruger du din pegefinger til at skyde alt det, der bevæger sig, i smadder. Meget ordinært! Undervejs samler du forskellige power-ups op, der giver dit rumskib forskellige fordele (Den har vi set! Buuuh, en tiger! O.s.v.).

Alligevel er der dog nogle lyspunkter. Eksempelvis kan du selv bestemme hastigheden på dit fly: enten meget hurtigt, meget langsomt eller to positioner der imellem. En ganske fed idé, synes jeg. Der er ikke noget værre end et shoot'em-up, hvor ens rumskib kravler langsomt afsted. Næste gode ide er, at selve spillearealet er flere skærme højt. Hvis du synes at festen er ved at bliver for morsom eet sted, kan du bare flyve lidt opad for at checke udsigten. Du slipper dog ikke for de slimede aliens. De skifter rent faktisk udseende, bevægelsesmønstre og opførsel alt efter hvor du befinder dig. Ganske sejt!

Grafikken er lidt bedre end det vi er vant til at se i shoot'em-ups. Ligesådan er hastigheden og effekterne også rigtigt gode. Musikken er så som så, men til gengæld er der en million fede samples og lydeffekter, der nok skal få dig op af stolen. Gameplay er, jvf. de nye ting i spillet, også ganske udmærket, dog uden at være noget at råbe hurra for. Heldigvis kan du selv bestemme hvor svært spillet skal være, så der er udfordringer nok for både begynderen, såvel som den erfarne joystick-junkie.

Grafik:	70%
Lyd:	59%
Powerplay:	62%
HiScore:	73%

Version:	Sega Megadrive
Genre:	Shoot'em-up
Antal spillere:	1



De anmeldte spil i konsolhjørnet er venligst udlånt af: Brio Scanditoy, Electronic Fun & K. E. Mathiasen

KONSOL

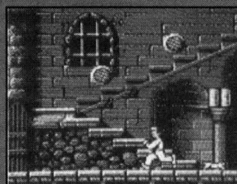
The har

SEGA

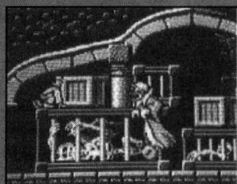


Videnskabsmanden dr. Frankenbone, en videnskabsmand der ikke blev anerkendt af sin samtid (læs: Fruitcake), var lige død. Han efterlod sig et stort hus, og sine to 'eksperimenter' Franky, et tre meter højt monster, bygget af døde mennesker, og Frankys monsterkæreste Bitsy, og desuden en hel del horribelt udseende genfærd af mislykkede eksperimenter. Uforstyret af videnskabsmandens død, fortsatte de to monstre med at være lykkelige. Det kunne genfærdene i huset naturligvis ikke tolerere, så en nat mens de to monstre sov, bortførte de Bitsy, skilte hende ad, og spredte hendes legemsdele rundt omkring i huset. Desuden formindskede de Franky, fra at være en tre meter høj kæmpe, til at være en 1 meter lav dværg.

Du tager kontrol over Franky, og det er din opgave at samle Bitsys legemsdele sammen, og derefter stykke hende rigtigt sammen i laboratoriet. Og det er ikke som en spadseretur i parken. Genfærdene skal nok gør deres til, at du ikke klarer det i første forsøg. Slottet er stort (ca. 230 lokationer) og hveranden lokation er besat med genfærd af den ene eller den anden slags. Heldigvis har Franky et kort med, og kan forsvare sig ved at skyde genfærdene med et, af redaktionen, ukendt våben. Du har tre liv, og du kan blive ramt tre gange før du mister et liv. Dog begynder Franky at blinke ubehersket når hans energiniveau bliver for lavt, og så kan man gå til et opladningsrum og få mere saft på batterierne.



Grafikken er ganske nydelig, med store og tydelige figurer, men desværre ikke særlig uhyggelig. Lyden passer godt til spillet, og er med til at gøre det bare en lille bitte smule atmosfærisk. Franky kan løbe til venstre og højre, hoppe, skyde, dukke sig, flytte rundt på inventaret, og meget mere. Og du har brug for hans færdigheder når du skal løse de mange puzzles som spillet byder på.



Grafik:	68%
Lyd:	76%
Powerplay:	69%
Hiscore:	71%

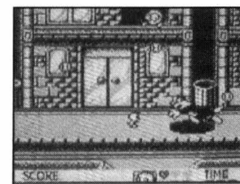
Version:	Gameboy
Genre:	Arcade Action
Antal spillere:	1



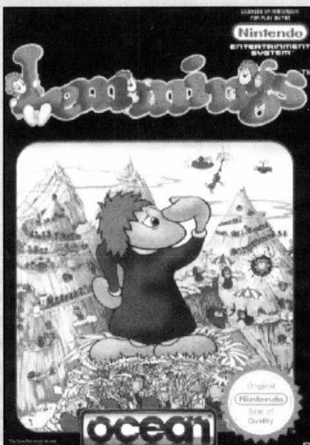
Her er endnu en udvidelse af den voksende skare af platformsspil til Game Boy! Denne gang skal du styre de kendte Warner Bros. tegnefilmsfigurer gennem 7 baner med hver sit tema. Som sædvnalig er banerne spækket med fjender, der er lige så kendte som hovedpersonerne (Sylvester, Grim E. Ulv osv.)! Du starter på første bane med Daffy Duck, som meget hurtigt får rørt sine svømmefødder når han skal svømme rundt i Sydhavet, kun bevæbnet med en frisbee som han kan kaste efter fjenderne (og han kaster skam udmærket selv om det foregår under vand...). Derefter går du videre med Piphans på vild flugt fra Sylvester, Pelle Gris som pilot osv.

Styringen af figurerne foregår let og ubesværet. Jeg synes dog at figurerne reagerer lidt for villigt på joypad'et, og det er også ret irriterende at de *glider* et lille stykke efter man slipper pad'et. Det har jeg mistet mangt et liv på! Men ellers ser det pænt ud, med flotte hovedpersoner og opfindsomme baner (på en af banerne styrer du Road Runner, og kan lave "Meek! Meek!"-lyden med B-knappen!). Desuden kører der en lille tegnefilms-agtig melodi (looney tune?) i baggrunden som giver en god atmosfære. Spillet er meget svært, men heldigvis skal man ikke starte helt forfra når der er Game Over. Der er masser af udfordring i Looney Tunes, men jeg tør ikke love at det appellerer til alle. Se før du køber!

Grafik:	80%
Lyd:	75%
Powerplay:	85%
Hiscore:	82%



Version:	Gameboy
Genre:	Platform Action
Antal spillere:	1



Lemmingerne, de dummeste væsener der har optrådt på en skærm, har allerede lagt Amiga- og PC-ejerne for deres fødder. Denne gang er det Nintendoens tur, og lad os se om de søde små har overlevet konverteringen. Men aller først vil jeg introducere lemmingerne til alle dem, som endnu ikke har haft glæde af dem! Lemmingerne er nogle små, ca. 15 pixel høje, kravl med grønt hår og blå arbejdsbukser på. De færdes i store flokke, med det ene formål at gå, gå og gå. Denne holdning skaber store problemer for lemmingerne, eftersom de ikke tager sig af om deres vandretur ender i et syrebad, en rævesaks, eller ud over en lodret bjergside. Det er her man kommer ind i billedet.

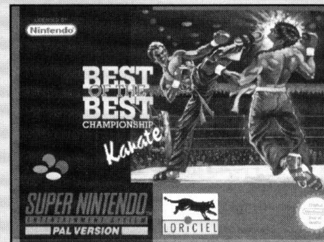
Man er en slags beskyttende engel for lemmingerne, og målet er at få lemmingerne til at gå gennem en dør, som befinder sig et sted på banen. Bag denne dør er næste bane, hvor du skal hive lemmingerne gennem nye pinsler til den sidste bane er nået. For at hjælpe lemmingerne kan man udstyre de enkelte lemminger med forskellige færdigheder. Hvis flokken f.eks. er på vej ned i en afgrund, kan man udnævne den forreste til brobygger-lemming, og den næste til blokade-lemming (et meget utaknemmeligt job). Så blokerer den ene lemming for resten af flokken, mens den anden bygger en bro. Herefter udnævner man den stakkels blokade-lemming til spræng-i-luften-lemming, så den eksploderer og lader de andre slippe forbi.

Konverteringen til 8-bit er gået over al forventning! Lemmingerne ligner fuldstændig sig selv. Baggrundene er kedelige og farveløse, ikonerne er lidt uigenkendelige, og lyden er der blevet skåret ned på, men det er også alt hvad der er blevet ændret. Det gælder stadig om at få den rigtige lemming til at være det rigtige sted på det rigtige tidspunkt, og det er stadig sjovt og udfordrende. Der er fire sværhedsgrader; *fun*, som næsten gennemfører sig

dgame

Nintendo

HJØRNET



Ja, nogle tror måske at dette spil har noget at gøre med filmen af samme navn, men bortset fra at det handler om kampsport, er der ingen sammenhæng. Du er en ambitiøs kickboxer som har trænet i mange år for at blive 'bedst blandt de bedste'. Du er fra starten af spillet nummer 16 på verdensranglisten, og det gælder selvfølgelig om at mose sig vej op af listen, for til sidst at blive nummer et.

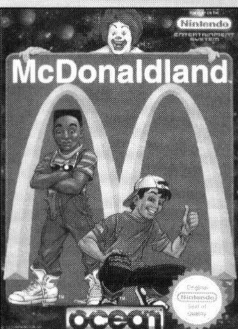
Du har procentangivelser for hvor god du er inden for de tre kategorier: Modstandskraft, Styrke og Reflekser. Du får højere procenter hver gang du har banket en der lå højere placeret end dig, men for at sætte lidt skub i hormonerne kan du også, mellem hver kamp, træne din fysik ved at smadre sagesløse sparringspartnere til mos. For at det ikke skal blive for ensformigt, bliver du, efterhånden som du bliver god, inviteret til at deltage i Kumite, en turnering hvor man kæmper med bare næver og hvor der skal blødes før kampen er slut. Vinder man en Kumite-kamp stiger ens procenter ca. dobbelt så meget som efter en almindelig kamp, og omvendt hvis du taber.

Spillet udmærker sig først og fremmest ved grafikken, som virkelig er et smukt syn for trætte øjne. Animationen af fighterne er perfekt ud i mindste detalje, og der er 55 (!) forskellige spark og slag til rådighed. Eftersom der ikke er muligheder for at lave 55 forskellige bevægelser med joypad'et kan du selv gå i gymnastiksalen og udplukke dig et arsenal på netop de 14 bevægelser du helst vil kunne lave, og vælge hvad du skal gøre for at udføre hver enkelt, en virkelig sej detalje. Din mand adlyder dit joypads mindste vink, og reagerer prompte. Også lydeffekterne er finpudsede, disse består hovedsagligt af lydene når du rammer modstanderen og en samplet dommer, der breaker kampen når fighterne går i clinch, og tæller over søvnige fightere. Alt i alt er dette et spil som bør befinde sig på din spilhylde, hvad enten du er kampsportsfanatiker eller ej. Du får vold, action og udfordring for ALLE pengene, og du kan være sikker på at dette er et spil man tager frem igen og igen.



Grafik:	94%
Lyd:	83%
Powerplay:	95%
Hiscore:	94%

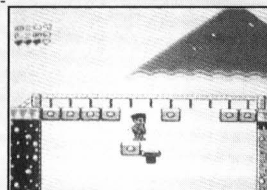
Version:	Super Nintendo
Genre:	Arcade Action/Beat'em Up
Antal spillere:	2



Det hele startede med at Mick og Mack lå i deres telt og læste om Ronald McDonalds eventyr. I historien sidder Ronald på en eng og tryller for nogle børn. Idyllen bliver spoleret af den onde Hamburglar, der ser sit snit, og stjæler Ronalds trylletaske. Så falder M&M i søvn, og da de vågner er de blevet til de ultra-cool MC Kids (en stor rival til Hells Angels), og ligner til forveksling en kopi af Kris Kross. Herefter indfinder Ronald sig, og han er ikke bleg for at bede børnene om at tage ud og få fat i hans trylletaske.

Som sagt, så gjort. Du styrer en af de to kidz, og så er det afsted på eventyr! Spillet er bygget op en smule som Super Mario Bros, med 6 verdener, hvor hver verden har omkring seks forskellige baner, der alle skal gennemføres for at komme til næste verden. Selvfølgelig er der en masse objekter som kan samles op, og de fleste er originale og ikke set før. MC Kids kan ikke forsvare sig med de bare næver. De er nødt til at samle klodser op som de kan smide i hovedet på de bjørne, snegle, fugle m.m, som måtte finde på at angribe dem. Styremetoden fungerer perfekt, og platformene er placeret sådan, at man skal være præcis for at komme frem og tilbage på dem. Også mange af platformene er nye og interessante. Der er selvfølgelig de gamle, med platforme der forsvinder og broer der falder ned, mens man går på dem. Men der er også steder hvor man f.eks. skal hoppe op ad dalende blade, eller løbe over en bro, der går i brand når man har gået et par skridt. Og et sted, hvor der bare er et omrids af en platform, som du selv skal bygge, ved at fylde omridset ud med klodser!

McDonaldland ER *bare* et nyt platformsspil, men jeg vil vove at påstå, at det er lige så godt som de tidligere platformsspil på NES'en, inklusive Mario-serien. Grafikken er flot, stor, og tydelig, og musik og lydeffekter går sammen i perfekt harmoni. Desuden er spillet tilpas nemt, og tilpas udfordrende til, at man lige skal se hvad der gemmer sig et par skærme længere henne. Er du fan af Mario Bros., så prøv McDonaldland!



Grafik:	76%
Lyd:	81%
Powerplay:	88%
Hiscore:	86%

Version:	Nintendo
Genre:	Platform Action
Antal spillere:	2

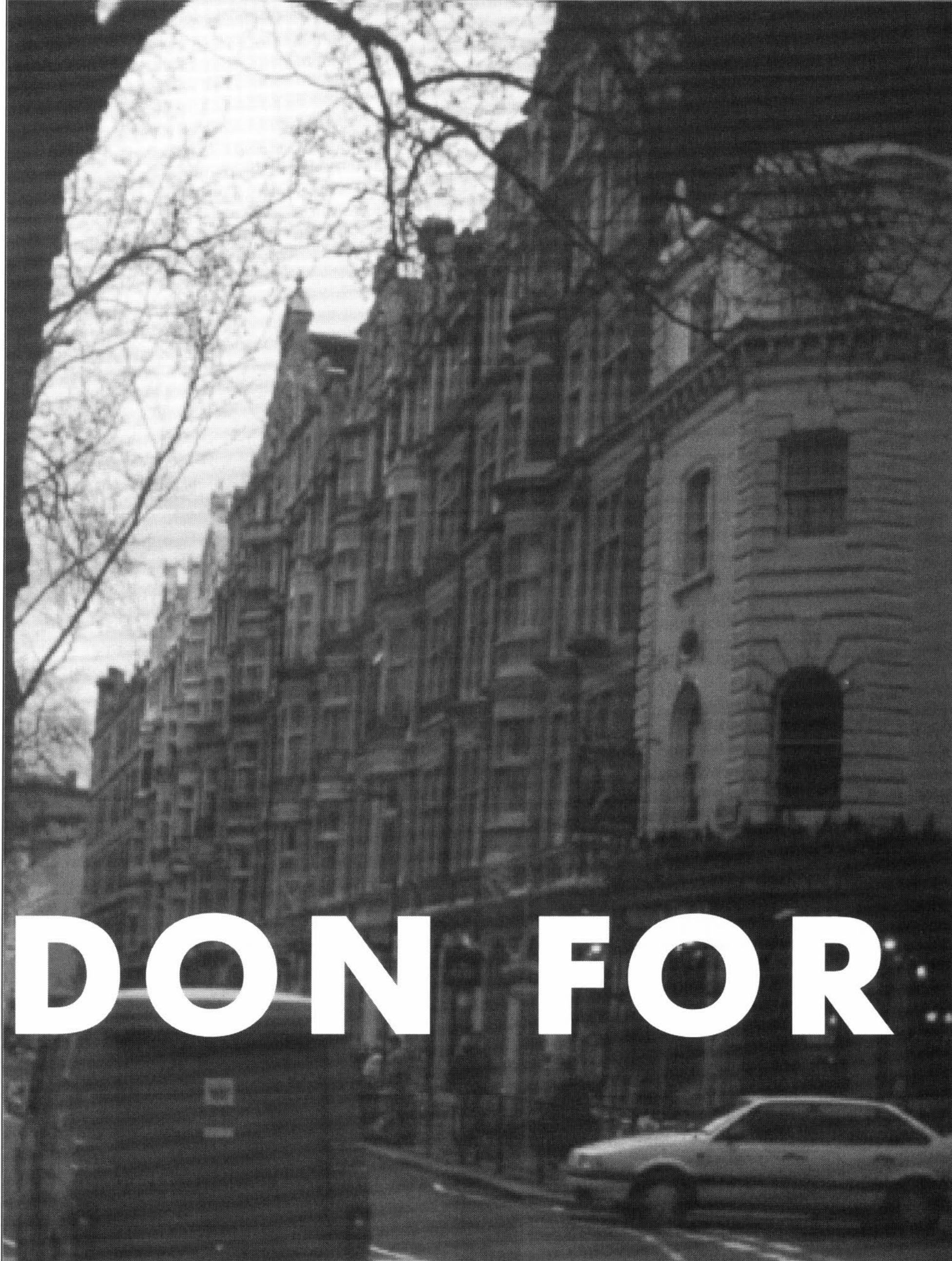
selv, *tricky*, som er for gennemsnits-spilleren, *taxing*, som er for den erfarne lemmings-fører, og *mayhem*, som er ren tidsspilde. Lemmings er tilbage, og de er i form til at tage enhver NES-ejer, der stiller udfordringer til sig selv, med storm! Don't miss it!

Grafik:	68%
Lyd:	55%
Powerplay:	83%
HiScore:	86%

Version:	Nintendo
Genre:	Platform/Strategi
Antal spillere:	1

Julivarmen's dis flimrer over cartridgeporten, og det er uger siden, der sidst er udkommet bare ét nogenlunde interessant spil til din Sega. Den lokale softwarebiks holder sommerferielukket, og arcadehallen nede i byen holder lukket for at installere det absolut seneste spil i deres bibliotek, nemlig Bomb Jack II. Suk! Kender du situationen? Hvis ja, er du hermed berettiget til en tur til London - alle video-, konsol- og computerspilleres Mekka!

Af Keld Andersen



LONDON FOR

London, en by med 15 millioner indbyggere, og så mange små og store computerbutikker, at guderne må sig forbarme, er simpelthen *the place to be*, hvis du leder efter lidt guf til hjemmealteret (hjemmecomputeren), eller et nyt spil til konsollen. Ligegyldigt hvad du leder efter, finder du det. Det gælder blot om at lede de rigtige steder, og dermed grunden til at du absolut må læse denne artikel om computerspil i London.

Butik - Butikker - MegaStore

Butikkerne kan deles op i tre forskellige typer. Nemlig dem du finder i city, sådan som f.eks. Virgin MegaStore, de butikker du finder i centrene i beboelsesområderne, og sluttelig butikkerne i East-end. Den første type vil jeg springe let og elegant henover, og udelukkende koncentrere mig om Virgin MegaStore (herefter VMS), da det med garanti er her, du vil finde det meste, det nyeste, og det sjoveste.

Selve butikken er på størrelse med Rådhuspladsen i København, bare i flere etager! (okay okay, overdrivelse fremmer forståelsen, men den ER altså stor). På første etage finder du blandt andet computerafdelingen, som udelukkende forhandler underholdningssoftware. Spilleafdelingen har spil til alle Sega, Nintendo, Atari, Amiga, PC, CDTV, CD-i og Mac-maskiner du kan finde på, og er i størrelse så enorm, at du som førstegangsbesøgende nemt kan fare vild, hvis du da ikke er smart, og smider brødkrummer efter dig på din tur rundt i butikken! Angående udvalg af spil til netop din konsol eller computer, kan jeg kun sige: Ja, de har det. Nyt eller gammelt, godt eller dårligt, samme svar som sidst! Derudover har de en del umulige ting, som vi ikke kan købe her i Danmark (herefter Danmark). Her tænker jeg specielt på den nye Mega-Drive CD konsol, der er noget af et bæst, og som sagtens kan banke både CDTV og Super Nintendoen med den ene joypad bundet bag på ryggen, samtidig!

Af andre sjove ting kan jeg nævne Miraclekeyboardet til bl.a. Nintendo, der er et lille midi-styret keyboard, som du kan lære at spille på, via din Nintendo eller PC, smart ikk'! Hos VMS er det desværre umuligt at prøve et spil inden du køber det, så hav altid det seneste nummer af HiScore med dig (never leave home without it), hvis du da ikke har lyst til at købe katten i sækken. Hvis du ikke har været i VMS før, vil jeg give dig det råd, ikke at tage penge med første gang, idet du meget nemt kan blive fristet over evne med et så enormt udvalg. VMS forhandler nemlig også musikbånd, plader, CD'ere, Laserdisc, videofilm, musik/film plakater og meget meget mere!

Efter denne hæsblæsende city-tur, kan du komme med ud til et sted, hvor alting går noget langsommere. Her tænker jeg på alle de centerbutikker, som du finder snart sagt alle steder i den beboede del af London. Butikkernes udvalg er lidt a la, hvis danske Expert og Imerco slog sig sammen med en el-butik, blot med den forskel, at der også er et hjørne med computere. Udvalget er meget ofte ingen Mac eller PC, næsten altid Amiga, samt to eller tre mærker/modeller af konsoller, som oftest én Sega. Deres udvalg af spil er lidt af en ødemark. Til gengæld er det her det er nemmest at komme til at afprøve spil, inden du køber. De har dog hverken de seneste nyheder, de ældre klassikere, eller de lidt mere specielle spil. Dem må du enten kigge langt efter, eller bevæge dig ud til enten de små Game-Shops eller VMS. For mig at se, er disse centerbutikker bare en slags blandet landhandel, der er tvunget til at have lidt af hvert for at overleve. Hvis du som travl turist ikke får tid til at opleve sådan en centerbutik, som den jeg lige har fortalt om, skal du ikke føle dig snydt af den grund!

Sidste type er de utallige små Game-Shops som du især finder i Londons East-end. Indretningen i butikken er simpel og nem at finde rundt i. De har simpelhen sat en række reoler op, hele vejen rundt i den lille butik, og her finder du ting som videofilm, computerspil til de populæreste maskiner samt alskens udstyr til din Amiga eller PC/Mac. Butikkerne aftager meget ofte partivarer samt

udgående titler fra grossister samt fra de store City-butikker, og du kan derfor være heldig at finde en ældre, udgået titel, som ellers ville være umulig at få fat i. Servicen er lidt af et kapitel for sig. Det lader til, at personalet er tilfældige personer hentet ind fra gaden, og du kan derfor være heldig at blive ekspederet af en game-guru, eller være uheldig og blive ekspederet af en tydeligvis forstyrret person, der farer forvildet rundt i butikken!

Funland i Trocadero

Efter denne lille indledning må du være klar til selv, at udforske London's butikker, og vi vil derfor tage et hurtigt lille kig på, hvad der ellers rører sig på spille-markedet.

En ægte spillefreak kan naturligvis ikke nøjes med kun, at spille på maskinen derhjemme, men må også have sit daglige tilskud af Arcade-maskine vitaminer. Og for de, der har den slags lyster er der rigelig med inspiration at hente i Funland, Trocadero, der godt kan siges at være vore dages Valhalla for faldne arcade-freaks! Funland er ikke Europas største spillehal, hvis vi udelukkende ser på antal maskiner. Hvis vi derimod ser på deres spilbibliotek, kan Professor Olsen godt gå hjem og tygge sin morgenmad en gang til!

På din tur rundt i arcaden finder du blandt andet: En trepersoners Virtual Reality (herefter VR) 1. Verdenskrigs flysimulator, med vægten lagt på action, en firepersoners *Pteodactyl Nightmare* VR-maskine (en eller anden form for flyveøgle), hvor du har som opgave at udrydde et kobbel flyvende øgler, der konstant kommer og napper af din toupé, hvis du ikke dukker dig. Yes, denne VR maskine er af den rigtig tunge slags, der både kontrollerer din retning, din position, vinklen samt retningen på din pistol, tillige med dit udsyn igennem brillerne, ligesom på almindelige VR-maskiner.



Det nyeste og hotteste er at finde på hylderne hos de engelske forhandlere!

SPILLE-FREAKS

Glemte jeg at fortælle, at du naturligvis kan vælge enten at hjælpe dine tre medspillere, eller at skyde dem? Hvis du hører til dem, der går rundt og siger noget er sejt, så glæd dig til når du skal fortælle vennerne om dine oplevelser i *Pteodactyl Nightmare* - det er bare så COOOL! Derudover kommer et pænt antal 2-personers fly- og helikopter-spil, der har lidt af det frække over sig, med en kæmpe skærm samt overdimensionerede joysticks. Vi finder også to *G-Loc's* fra Sega - en F-18 flysimulator, hvor du sidder i et kabinet, der kan dreje 360 grader rundt til siden, samt loope hele vejen rundt uden nogle begrænsninger overhovedet. Oplevelsen i denne maskine er så intens, at brune underbukser er obligatorisk, hvis du har lyst til at prøve den!



En spilfreak må spørge sig selv: er jeg kommet i himlen! - eller bare i en butik i London. Se hvor det bugner.

Nu finder vi kikkerten frem, og ser en lang række laserdisc-kontrollerede spil sådan som Mad Dog McGee og lignende. Hænger du stadigvæk på? Glimrende, for nu skal vi prøve en tur i verdens største arcade-maskine. Spillet hedder *Galaxian 3*, kommer fra Namco, og er så stor, at den bliver præsenteret i sin egen lille biograf! Inde i biografen er der plads til 6 spillere foruden tilskuere. Hver spiller har et enormt joystick der er udformet som styrepanelet i en lille stardestroyer fra f.eks. Star Wars. I spillet er du nemlig gunner i et sådant fartøj. Rumskibet styrer sig selv, og du skal derfor kun bekymre dig om at skyde fjendtlige rumskibe ned. Du sigter v.hj.a. et lille kryds, og kan med dine magtfulde lasere udrydde Alien Slime i spandfulde. Skærmen er kæmpestor (3,5 m. x 2,2 m. for at være helt nøjagtig), og har en opløsning så stor, at selv NASA drengene bliver misundelige. Grafikken kommer fra een af verdens stærkeste grafikcomputere, der slet ikke har problemer med at styre i hundredevis af fjendtlige jagere plus baggrunden, der for en gangs skyld ikke er digitaliseret laser-disc grafik. *Galaxian 3* er ikke kun et spil! Det er en mega-oplevelse,



Vær med til at bestemme indholdet i DIT computerblad

Nu er det slut med bare at sidde og se passivt til. Nu har du nemlig en enestående mulighed for, at være med til påvirke indholdet og udseendet af HiScore. Skal vi have mere eller mindre af det ene eller det andet, folde-ud-spil på midtersiderne, eller er du bare vild med bladet som det er? Hjælp os, og dig selv, med at lave det ultimative spil-blad. Men først skal du naturligvis svare på nedenstående inkvisitoriske spørgsmål:

Først lidt om dig selv!

Hvem er du?
Navn:
Adresse:
Postnr./By:

Hvor gammel er du?
❑ Under 15 år
❑ 15-24 år
❑ 25-39 år
❑ 40-59 år
❑ Over 60 år

Hvilken beskæftigelse har du? (Kun et X)
❑ Ufaglært arbejder
❑ Faglært arbejder
❑ Funktionær/Tjenestemand
❑ Lærling/Elev
❑ Studerende
❑ Andet

Hvilken uddannelse har du? (Kun et X)
❑ Folkeskole, 9. klasse
❑ Realeksamen/10. klasse
❑ Studentereksamen/HF
❑ EFG
❑ Højere Handelseksamen
❑ Videregående uddannelse
❑ Andet

Hvilken computer/konsol har du?
❑ Amiga 500/500+/600
❑ Amiga 1200
❑ Amiga 2000
❑ Amiga 3000
❑ Amiga 4000
❑ Amiga CDTV
❑ PC 286
❑ PC 386
❑ PC 486
❑ Sega Master
❑ Sega Megadrive
❑ Sega Gamegear
❑ Nintendo
❑ Super Nintendo
❑ Nintendo Gameboy
❑ Andet

Hvad synes du om indholdet i HiScore?

❑ *Hvad kan du godt lide at læse i HiScore?*
❑ Amiga anmeldelser
❑ PC anmeldelser
❑ Action News
❑ Game Over
❑ Konsolhjørnet
❑ Krystalkuglen
❑ Stop Press
❑ Reportager og artikler
❑ Stortest af spil/spil-genrer
❑ Test af hardware/tilbehør
❑ Konkurrencer
❑ Andet (angiv hvilket)

Hvad synes du om indholdets sammensætning? (Kun et X)
❑ Meget god
❑ God
❑ Middel
❑ Dårlig
❑ Meget dårlig

Hvad synes du om 'tonen' i anmeldelser og artikler (Kun et X)
❑ For seriøs
❑ Tilpas
❑ For pjattet

Hvad synes du om HiScore's udseende?

Hvad synes du om lay-outet i HiScore? (Kun et X)
❑ Meget godt
❑ Godt
❑ Middel
❑ Dårligt
❑ Meget dårligt

Hvor meget ville du være interesseret i at betale for HiScore, for at få flere sider, og alle siderne i farver? (Kun et X)
❑ Under 30 kr.
❑ 30-33 kr.
❑ 34-37 kr.
❑ 38-40 kr.
❑ 40-45 kr.
❑ Over 45 kr.

Hvor meget ville du være interesseret i at betale ekstra for HiScore, for at få et større format (31x24 cm a la de engelske computerblade)? (Kun et X)
❑ under 2 kr.
❑ 2-5 kr.
❑ 5-7 kr.
❑ 8-10 kr.
❑ Over 10 kr.

Hvad læser du ellers når du læser?

Hvilke andre computerblade køber du jævnligt?
❑ Fokus Data
❑ Det Nye COMputer
❑ Alt om Data
❑ PC-World
❑ Nintendo-Magasinet
❑ Strategy Plus
❑ Amiga Format
❑ Amiga Power
❑ Amiga Action
❑ The One - Amiga
❑ PC Format
❑ PC Review
❑ PC Zone
❑ Sega Force
❑ Andre danske
❑ Andre udenlandske

Dit generelle indtryk af HiScore?

Hvordan er dit generelle indtryk af HiScore i forhold til andre danske computerblade? (Kun et X)
❑ Meget godt
❑ Godt
❑ Middel
❑ Dårligt
❑ Meget dårligt

Hvordan er dit generelle indtryk af HiScore i forhold til andre udenlandske computerblade? (Kun et X)
❑ Meget godt
❑ Godt
❑ Middel
❑ Dårligt
❑ Meget dårligt

Send ind, og vind!!!

Nu er vi jo generelt nogle flinke mennesker her på redaktionen, så vi har besluttet, at du selvfølgelig skal have mulighed for, at få en lille præmie for din ulejlighed. Vi sætter derfor FIRE styks spil på højkant (1 x Amiga, 1 x PC, 1 x Sega og 1 x Nintendo), i en lodtrækning blandt de indsendte skemaer (du er iøvrigt velkommen til at fotokopiere eller skrive skemaet af). Det er endnu ikke afgjort, hvilke spil der bliver tale om, men vi lover at der nok skal være en række spændende titler imellem, uanset hvilken computer/konsol du måtte have. Skemaet skal være os i hænde senest den 16. september 1993, hvorefter de fire heldige vindere vil få besked direkte. Bemærk iøvrigt, at spørgsmålet om dit navn og adresse, kun er til for, at vi ved hvor vi skal sende eventuelle præmier hen.

Skemaet sendes til:
Dansk Medie Hus I/S • HiScore • Hillerødgade 81 • 2200 København N • ...og mærk kuverten "Gæt en vind"

HiScore søger PC-anmeldere!

Er du til action, eventyr, strategi, simulation, eller kan du bare lide at spille alle former for computerspil på din PC?

Kan du lide at fortælle andre om de spil du spiller, og er du i stand til at få det ned på papir, hører vi meget gerne fra dig.

Send os en prøve-anmeldelse af en fly-simulator efter eget valg. Anmeldelsen må fylde en A4-side, og sendes til:

Dansk Medie Hus I/S
HiScore
Hillerødgade 81
2200 København N

...og mærk kuverten "PC-anmelder".

Ansøgningsfrist: Torsdag d. 5. August 1993

NB! Ansøgere bør være indstillet på, at kunne blive indkaldt til en nærmere samtale.



Er du træt af livet, så se det i et lidt andet perspektiv i en af disse Virtual Reality maskiner. I England kan du finde disse i næsten enhver arkadespillehal.

blive skabs-Amiga-ejer under resten af festen. Endnu værre forholder det sig dog, hvis man har den frækhed at besidde et joystick samt nogle spil til sin PC. At spille på sin PC er lige så omgæret af dobbeltmoralske tendenser som, ja som, et eller andet jeg ikke lige vil nævne her. Ihhh nej, det er skam kun for ungernes skyld, mig interesserer det slet ikke - sådan lyder det ofte når du spørger en voksen PC-ejer om tilstedeværelsen af et joystick ved siden af hans computer. Kort sagt, det-er-ok-at- spille-på-sin-computer-bare-ingen-ved- det-mentaliteten! TV-spil!!! Bare ordet i sig selv er nok. Sig ordet Nintendo ved en forsamling, og billedet af en 6-12 årig fed og bebrillet dumrian, der ikke bestiller andet end at spille dumme spil på sin fedtede spille-konsol, dukker straks op i hovedet på tilhørerne. Sådan skulle man da ihvertflad tro, når man hører deres kommentarer bagefter. Efter min mening er det en lidt latterlig anskuelse at bedømme folk efter hvad de vælger af underholdning. Hvad mener du? Send et brev til vor adresse og mærk den "Jeg-spiller- flittigt-hver-dag-men-ikke-på-klaver", eller lad være.

Nu, da vores lille odyssé er ved at være ovre, vil jeg overlade til dig selv, at finde rundt i London's menneskefyldte gader. Dog vil jeg lige komme med et lille tip. Aftal på forhånd prisen med taxichaufføren inden du sætter dig ind, ellers kan det godt gå hen og blive en kostbar affære. God tur herfra! ❑

FREAKS FORTSAT

der slår alt andet ud i sammenligning. Hvis jeg for alvor skulle forklare alle detaljer, ville det fylde hele bladet, så jeg vil derfor overlade til dig, at fylde 10 A4 sider med rosende tillægsord!

Hvis du er til arcade-spil kan du nemt få en hel dag til at gå i Trocadero, og hvis du gør det, kommer du sikkert til at hilse på pæredanske Mads fra Fjeritslev, der har publikumsrekorden på WW1 VR-maskinen. Hvis du kan slå ham i dette spil, så er du mere end almindelig god. Deres udsendte fik i en duel med Magiske Mads kun 300 point, mens han selv scorede 2300 på omtrent samme tid!

Schyy - far spiller

Nu er tiden desværre inde for vores afsked på denne lille rundtur, men da der endnu er lidt tid til færgen tager afsted, vil jeg invitere dig med hen i Chesterfield sofaen, til en lille rundbords diskussion om holdninger til underholdning i almindelighed, og computerspil i særdeleshed. Det lader nemlig til, at englænderne er knapt så snerpede, når det drejer sig om spil som vi danskere. Det er fx. ikke usædvanligt at se diverse nålestribede, troppe op i VMS for at købe et nyt joystick samt et par spil til computeren derhjemme. Og ikke nok med det - det er også blevet moderne, at sidde at hygge sig med en Gameboy eller Gamegear i Undergrunden. Denne handling ville være utænkelig her i Danmark. Tænk bare efter! Hvis du har en Amiga, har du sikkert oplevet at blive anset som en nød, når du fortæller, at du skam har et par spil til din computer. Forargelsen vil ingen ende tage, og du bliver tvunget til at



Jo billedet vender skam rigtigt. For at opnå større realisme i arkademaskiner, er de udstyret med SERVO-mekanik, fjedre og hydralik. Prisen for sådan en tur plejer at følge faremomentets størrelse.





AMIGA

Udgiver: MicroProse
HiScore: 79%

Jeg er sikker på at i hvert fald en del af HiScores læsere, som jeg, engang, har drømt, eller stadig drømmer, om en dag, at prøve at flyve (i) en Apache kamphelikopter. Nogle MicroProse-programmører har sikkert haft de samme drømme som os, og det er bl.a. disse drømme de prøver at opfylde hos de computerbrugende drømmere, med deres nye spil, Gunship 2000.

Stik imod hvad titlen får een til at tro, har dette spil absolut intet med skibe at gøre, men derimod, som jeg svagt antydede i indledningen, muligheden for at prøve kræfter med SAM-radarer, M-40 feltkanoner, diverse armerede larvekøretøjer, og en masse andet isenkræm. Når du sidder bag styrepinden i din egen potente Apache kamphelikopter, og kan udslette dine fjender med en fingerbevægelse, giver det virkelig en følelse af magt (Så, så. Små slag. Red.). Dette helt specielle feel prøver MicroProse altså at give videre med Gunship 2000. Temaet er brugt før, med varierende succes; er Gunship bedre end dem alle? Alt dette, og mere, hvis bare du læser videre...

Spillet kom i en papæske som alle andre spil. Den bestod ikke af videnskabeligt udstyr for millioner, selvom bagsiden af papæsken får dig til at tro at det er en superdetaljeret simulator, beregnet på træning i Luftvåbenet du har fået fat i. Det kan installeres på harddisk, og det er en rar ting for et spil som fylder 4 disketter. Jeg valgte at tage det sure med det søde og spillede det både fra hard- og floppydisk. Det første man oplever, er den uhyre flotte intro, hvor en Apache skyder to Hellfires i synet på een, fra fem meters afstand. Herefter bliver man introduceret for hovedmenuen, som består af et rum, med forskellige områder man kan beklikke (Mark forsøger her, at udvide den Nudanske Ordbog! Red.). Her sætter man sit navn på tjenestelisten og vælger sig et sejt maleri som skal males på siden af eens fly. Man vælger sig desuden en, af to forskellige træningsmissioner, valget står mellem Central-Europa eller Den Persiske Golf. Og så er det 'off to briefing, pilots...'.



Ved briefingen får man alt det kedelige at vide, såsom sigtbarhed, om det er nat eller dag, vind, primære og sekundære mål, ting som man kan konstatere ved selvsyn i cockpittet, eller ved et kig på helikopterens meget detaljerede kort-computer. Og så er det afsted til en flyvebase, et sted i ingenmandsland, hvor du får en kop kaffe, en smøg, et par klap på skulderen og en kamphelikopter. Og her fra er der ingen vej tilbage, du sidder i chopperen og er 'cleared for take-off'. Check instrumenter, få gang i motorene, indtastning af passwordbeskyttel-se, få gang i propellen og på med liften. Først tror man at det regner, for det lyder som om at det drypper på taget. Men så finder man ud af at det er propellen, eller det der skulle lyde som den, der lyder som om den er samplet fra en bryggende kaffemaskine.

Resten af lyden, som i høj grad består af samples, er dog af høj kvalitet. Men grafikken er der skam intet galt med. Den flyder glat og ubesværet afsted, og, som i mange simulationer, er der mulighed for et væld af eksterne synsvinkler, endda een hvor man ser det, som om at man sidder på missilets snude. Og synes man ikke den er hurtig nok, kan man gå ind og sætte antallet af detaljer ned. Også lyden kan modificeres. Her kan man ofre samplede advarsler/anvisninger på RAMs alter. Missionernes sværhedsgrad bliver højere, efterhånden som dine career-points stiger, når du (forhåbentlig!) får flere succesfulde missioner på bagen. Du kan også give dig selv en hjælpende hånd, ved at slå sjove kontakter til og fra. Du kan sørge for at du automatisk laver perfekte landinger, at du ikke kan støde ind i andre objekter, som huse, bjerge eller måske en anden helikopter. Desuden kan du gøre fjenden svagere eller stærkere alt efter behov for adrenalin.

Der er en masse ting i Gunship, som er med til at gøre det til et godt spil. De ting jeg kan beklage mig over kan fylde et par linier, og de ser sådan ud: Ind i mellem må man finde sig i at spillet går ned! Fuldstændig umotiveret! F.eks. når man er få minutter fra at afslutte en mission man har været i gang med i 30 minutter. Grafikken kager også enkelte steder, ikke inde i selve spillet, men i menuerne. Det kan være forårsaget af at jeg testede spillet på en maskine med KS 2.0. Dette burde dog ikke være grunden i vores 2.0-tider. Desuden mener jeg at den automatiske pilot er for dygtig. I ni ud af ti tilfælde vil automat-piloten kunne gennemføre missionen bedre end du kan. Den rammer plet når den skyder og den flyver direkte til målene, uden at man skal sidde og rode i kort. Den skyder endda chaffs af når et missil bliver affyret mod dig! Derfor kan man meget let blive fristet til, at lade auto-piloten styre sig frem til målene, smadre målene selv, og lade auto-piloten flyve een tilbage til basen (bortset fra, at dette naturligvis nedsætter pointscoringen en del).



Og de sidste kritiske sætninger går ud på at den loader ofte og længe, når man bevæger sig rundt i menuerne.

Men bortset fra det ovennævnte kan jeg kun anbefale alle, og i særdeleshed simulations-freaks, at overveje dette spil, som en ny udvidelse af spilsamlingen. Prøv det eventuelt hos forhandleren, for at se om det er din stil. ❑

Mark Sederqvist

Pris: 369,-
Udlånt af: K.E.Mathiasen

1 MB | 4 | Ja

A-1200

Grafik: 86%
Lyd: 64%
Powerplay: 78%



AMIGA

Udgiver: Psygnosis
HiScore: 85%

Gåde: Hvad er det der har to ben, ingen arme og et par maskingeværer (og nej, det er ikke en Vietnam-veteran)?
Det er selvfølgelig Walker, potensforlængeren a la år 23-70. Den er stor og led, og den er beregnet til at blive sendt tilbage i tiden. Ser du, i fremtiden har nogle slemme oprørere opfundet en maskine der lader een rejse gennem tiden. Oprørerne er snu, så de sender selvfølgelig horder af soldater tilbage i tiden, som kan bringe sig i fordelagtige positioner til de slag, de ved der skal stå. Den fredselskende regering opfinder derfor supervåbenet Walker, eller AG-9 som er den korrekte betegnelse, og sender den tilbage i tiden for at knuse rebellernes stillinger, inden de vigtigste historiske slag. Nu er det desværre sådan, at Walkeren skal betjenes af et menneske, og mennesker begår fejl.
Det er derfor, at Walky har tre liv - tre gange må man dumme sig før der er Game Over, og du må starte forfra.



Psygnosis' nye action-spil er skabt i samarbejde med DMA Design, hvilket for joystickriddere betyder noget lignende det blå stempel. Og man bliver da heller ikke skuffet.
Grafikken er utrolig flot, både baggrunde og figurer. Walkeren er smukt animeret, og dens hoved følger musepilen, som i dette tilfælde er et sigtekorn for maskinkanonerne. Der er et kæmpe udvalg af fjender, som alle er originale og har deres helt egne angrebsmetoder, og jeg behøver vel ikke at sige at de er perfekt animeret. Især nogle drageflyvere, som dukker op ind imellem, er sjove og flotte.

Du styrer din Walker med både joystick og mus. Med joysticket bevæger du dig mod venstre, og musen styrer sigtekornet. Du skyder med venstre museknap, og hvis der er en fjende i nærheden af sigtekornet kan du 'låse' sigtekornet på ham med højre museknap. Nu er det ikke sådan at du bare kan holde venstre museknap inde og feje henover skærmen med maskindrengene, for selvom du har uendelig ammunition, er der grænser for hvor meget du må belaste maskinkanonerne. Bliver de overophedede går der et sekunds tid hvor du ikke kan skyde - tid nok til at blive ramt af 4-5 mortergranater.

Under hele spillet kører der et meget dystert og atmosfærisk soundtrack i baggrunden, kreeret af Raymond Usher. I det hele taget virker dette spil perfekt i alle detaljer, og der er ikke grænser for de gange man 'lige skal prøve een gang til...'. Et actionmættet actionspil der vil appellere til langt de fleste. Et klart must! ❑

Mark Sederqvist

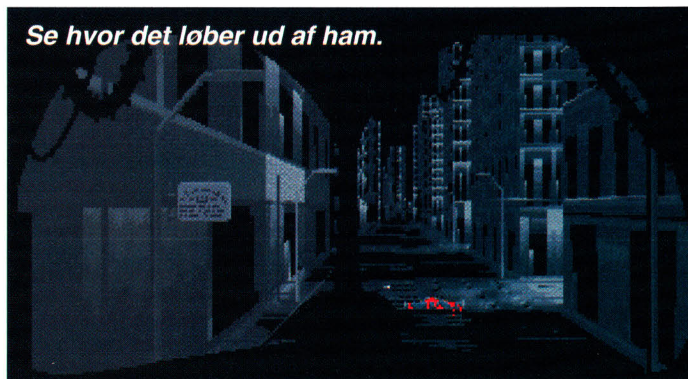
Pris: 298,-
Udlånt af:
K.E.Mathiasen

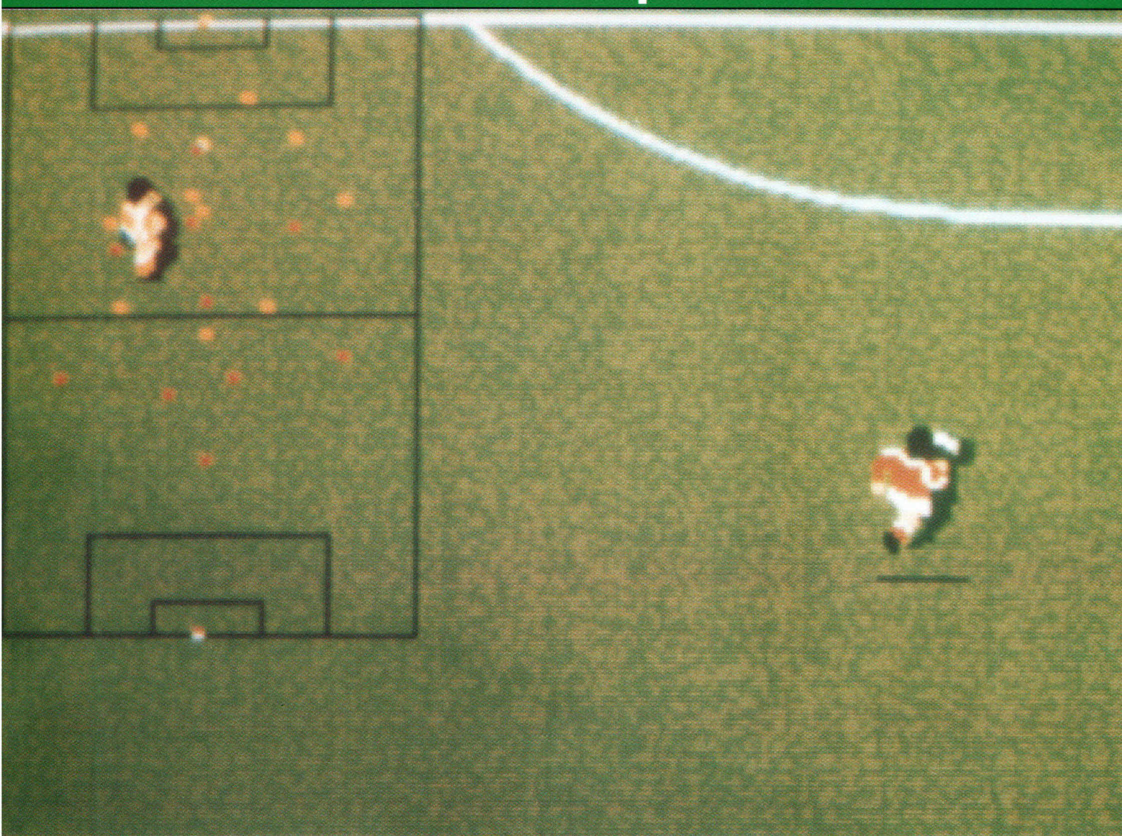
1 MB | 3 | Nej

A-1200

Grafik: 89%
Lyd: 81%
Powerplay: 85%


I denne "Walk over" er en forbipasserende pensionist ved at blive skudt i smadder.


Se hvor det løber ud af ham.



AMIGA

Udgiver: Virgin Games
HiScore: 97%

Det er os en udsøgt fornøjelse, at kunne bringe denne Danmarks første anmeldelse, af det spil, der nok har haft en af de mest vanskelige fødsler nogensinde: Goal! Du har sikkert allerede hørt hele historien, så vi vil ikke trætte dig med lange udredninger, om Dino Dini's skift fra det lille softwarehus Anco til det noget større Virgin, med den deraf følgende ændring af navnet fra Kick Off 3 til *Goal!*

Virgin har hevet den store reklamepung frem, og umiddelbart ser det ud til at investeringen vil bære frugt. Forhandlerne har forudbestilt *Goal!* i store mængder, og allerede nu meldes der udsolgt flere steder. Forventningen om, at dette vil blive den bedst sælgende titel nogensinde til Amigaen (og måske til computere overhovedet), kunne derfor antages at ville holde stik. Og dette er, efter vor mening, bestemt ikke uden grund - *Goal!* er intet mindre end genialt!

I boksen her ved siden af, kan du læse mere om alle de mange nye features og ændrede options, du finder i *Goal!* I det følgende vil vi istedet koncentrere os om, selve fodboldspillet, spillerne, grafikken, lyden o.s.v. Lad os straks komme til sagen!

Hold på hat og briller!

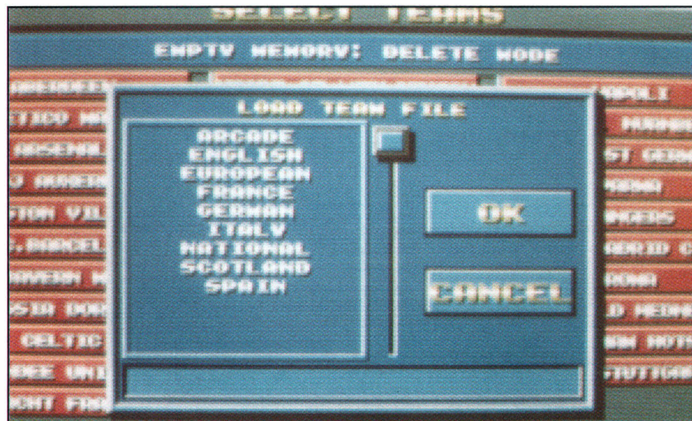
En af de ting man manglede i Kick Off 2, var rigtige spillernavne, og masser af hold at vælge imellem. Nu er det gudskelov slut med at begræde disse mangler, for *Goal!* er forsynet med den hidtil største database set i et computerfodboldspil. Samtlige engelske, skotske, tyske, franske, italienske og spanske klubhold er lagt ind. Derudover er også alle de europæiske landshold til din rådighed, ligesom en database med de allerbedste europæiske klubhold er inkluderet. I alt findes der ca. 150 hold i *Goal!*, og med et gennemsnit på 23 spillere pr. hold, giver det en total på 3450 spillere, så der er nok at tage af. Alt kan ændres efter ønske og behov, holdopstilling, navne (på såvel spillere, træner og selve holdet) og selvfølgelig kan dragterne designes frit. Alle spilleres evner bestemmes udfra, de fra Kick Off 2 og Player Manager, så velkendte attributter, og i modsætning til Kick Off 2 er det nu muligt, at se hvor gode de enkelte spillere er.

Lidt malurt i bægeret hører sig dog også til. I betragtning af det store researcharbejde, der ligger bag *Goal!*, med henblik på indsamlingen af spillerdata, kan det godt være en smule irriterende, at tingene alligevel ikke passer helt. Spillere som Kent Nielsen og Heine Fernandez figurerer i den danske startopstilling, og Brian Laudrup er slet ikke med fra start - ikke en gang som udskiftningsspiller (han er dog at finde blandt reserverne, men alligevel!!). Men okay, det er petitesser, og når man skal indsamle så mange data, kan man umuligt være helt up-to-date.

Kom nu Preben!

Features er jo meget gode, og man kan da ikke få for mange, men selve kampen er nu engang alfa og omega i et fodboldspil. Heller ikke her lader *Goal!* noget tilbage at ønske - tværtimod.
Goal! er næsten identisk med KO2 hvad selve styringen angår, og dog - enhver, der har prøvet at lave en glidende tackling når han ville stoppe bolden, ved hvor enerverende dette kan være.
Sådan er det ikke i *Goal!* - man tackler kun ved et hurtigt tryk på fire-knappen. Holder man istedet knappen inde, foretager spilleren sig intet før han når bolden. Sådan er så mange ting blevet forbedret. Lad mig nævne i flæng: Man glider ikke så langt ved tacklinger, og man stopper bolden, hvis man glider rigtigt ned i den. Man kan både heade hårdt og tæmme bolden på hovedstød.

Spillerne er blevet mere solide - man kan ikke bare løbe eller skyde bolden igennem dem, og bolden bliver således rettet af eller stoppet hvis du rammer en modspiller. Dette har også gjort, at man ikke længere kan vinde på traditionel engelsk *kick-and-rush* stil, da forsvarsspillerne til dels spiller tættere på angriberne og dels er blevet bedre til at tæmme bolden (det gælder iøvrigt alle spillere!). Spillerne accelererer, jo længere de løber, og ligeledes decelererer de gradvist, når du vil vende rundt eller stoppe op. Tilbagelægningsreglen er ydermere fortolket så det kan forstås! Ved en tilbagelægning skyder din målmand automatisk bolden op ad banen uden tøven.



Der er hold i Goal - masser af hold.



Sådan ser det ud når Milaneserne drager i kamp.



I disse søjler kan du overskue, hvor meget vand din spiller har i knæene. En operation synes nært forestående.



Juttelihut, nej nej. Det er løgn Preben, hvor er det pragtfuldt.

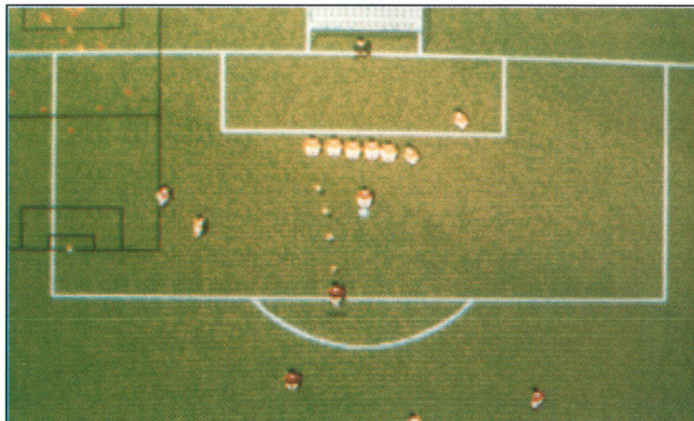
Og det var Danmark...

Grafisk er *Goal!* også helt i top. Spillerne er godt nok kun i fire farver, men det er man vel vænnet til fra KO2. De er blevet lidt større, men bevæger sig om muligt endnu mere flydende og realistisk end i forgængeren. Pedanter vil sikkert skarpt kritisere, at bolden ikke ruller og at der ikke er dommere og linjevogtere på banen, men det er virkelig detaljer af ubetydelighed, der ikke har nogen egentlig indflydelse på spillet. Lydsiden er helt i top, og man lader sig rive med, når stemningen stiger i takt med, at man nærmer sig modstanderens mål. Når tilskuerne så også begynder at synge og huje, kan man kun være tilfreds. Desuden er der den *sejeste* lyd, når bolden tørner ind i træværket (der egentlig er af metal). Alt dette, kombineret med de øgede muligheder for kombinationsspil såvel som snævre driblinger, hæver *Goal!* højt over alle fodboldspil - og dermed basta!

Når enden er god er alting Goal

Som du nok har forstået, er vi (og resten af den faste redaktionsstab) temmelig begejstrede for *Goal!*, og vi tror da også, at selv de mest inkarnerede hardcore Kick Off 2 freaks vil slutte sig til *Goal!* hen ad vejen (d.v.s. når de har fundet ud af og accepteret, at det faktisk er mere virkeligheds-tro). Men én ting kan være svært at bedømme, og det er spillenes *lastability*, som det hedder på godt dansk. Man ved aldrig, hvornår et spil mister sit tag. Men netop i *Goal's* tilfælde har man en fornemmelse af, at underholdningen vil vare ved. Derfor får *Goal!* de varmeste anbefalinger med på vejen. Tilbage er der kun at sige: Køb din egen fodboldbane idag! ❑

Robert Vanglo & Simon Skals



Hvis jeg var Elstrup, ved jeg godt, hvor jeg ville sætte den.

Pris: 325,-
Udlånt af:
SES/ESCape

1 MB | 2 | Nej

A-1200

Grafik: 89%
Lyd: 89%
Powerplay: 95%

Og sporten kort - vandt 1-0

Kloden drejer 90°

Goal! ses, som sin forgænger, i fugleperspektiv, men *Goal!* tager klart føringen. Du har nemlig mulighed for at vælge, om du vil spille vertikalt (som i Kick Off 2) eller horisontalt, altså fra højre mod venstre og vice versa. Har man således en horisontal verdensopfattelse, er det bare at trykke på en knap!

Zoom me in Scotty!

Når det drejer sig om synsvinklen, kan du nu også selv vælge om du vil spille *zoomed in*, der stort set er ligesom i Kick Off 2, eller om du foretrækker *zoomed out*, der lægger sig tæt op ad størrelsesforholdet i Sensible Soccer. Du kan også vælge at lade computeren foretage zoom-effekterne automatisk, hvorved der zoomes ud ved dødboldssituationer og ind igen, når bolden atter er i spil. Til hver en tid kan du imidlertid selv skifte manuelt via tastaturet.

Så er der serveret!

Det er en selvfølge, at alle de kendte options fra Kick Off 2, også er at finde i *Goal!*. Du kan derfor som tidligere indstille spilletid, bane, vind, computersværhedsgrad, dommere etc. Det kan dog ikke lade sig gøre, at slå aftertouch fra, men hvem har efterhånden også brug for det? Af helt nye features finder man muligheden for automatisk replay ved scoringer (og muligheden for at gemme replay'et på disk), tilpasning af målmændenes færdigheder (hvilket også var at finde på bl.a. Final Whistle data disk), automatisk placering af radaren så den ikke dækker målet ved f.eks. hjørnespark og straffe, lydeffekter fra publikum der kan slåes til/fra (dette gælder dog kun de mere eksotiske samples som sang og trommer, mens tilskuernes hujen ved scoring forbliver), samt de omtalte ændringer af perspektiv og zoom. Hvis du er en af dem, der gerne vil ændre alt, så bliver det naturligvis hurtigt et farligt besvær, med alle de mange ting man kan indstille. Derfor har Dino været så hensynsfuld at inkludere muligheden for at gemme indstillingerne på disk, så du altid kan hente dem ind når du har brug for dem.

Practice i praksis!

Ligesom i Kick Off 2 har du naturligvis mulighed for at øve dig, før du sender dit albanske landshold i kamp mod f.eks. de gæve vikinger. I practice-menuen er der dog også sket en række ændringer. Du kan som sædvanlig træne med 11 mand mod computerens målmand, men som en nyhed kan du nu også udfordre computeren i en straffesparkskonkurrence, hvor du kan sparke mellem 5 og 31 spark. Dette er et stort plus, da *pilen* fra de gode gamle dage er forsvundet, og det derfor kan være en smule svært at lære/mestre den nye teknik. Den nye udformning af straffesparkene kan bedst beskrives som en blanding af frisparks-teknikken fra Kick Off 2 og straffesparksteknikken fra Sensible Soccer. Det skal dog siges, at når først metoden er lært, kan man faktisk placere bolden hvor som helst i nettet.

Total control!

Du har nu fuld kontrol over dødboldsituationer!!!!. Du vil måske sige, at det havde man da også før, men alligevel... Målspark kan skrues, og hvad indkast, hjørnespark og frispark angår, er de blevet fuldstændigt redefinerede. I disse situationer præsenteres du for en række af punkter, der kan indstilles så boldens højde, kraft og retning, bestemmes før du trykker på knappen. Punkterne, eller stregerne om man vil, kan frit drejes og løftes, fuldstændig som man har lyst, og det er således blevet noget nemmere at kontrollere sin offensiv. På denne måde kan der altså lægges op til hovedstød på hjørnespark, og bolden kan skrues uden om muren på frispark. Det kræver naturligvis en smule øvelse, men fungerer langt bedre end tidligere. Er man i den defensive rolle, kan man glæde sig over endnu en lækker detalje. Har modstanderen fået frispark lige udenfor dit straffesparksfelt, kan du nu selv vælge, hvor mange spillere der skal placeres i muren, og hvor denne skal befinde sig. It's simply total control! ❑

Dune II • Battle for Arrakis



PC

Udgiver: Virgin Games
HiScore: 85%

Planeten Arrakis ligger øde hen. Ørkenen strækker sig så langt øjet rækker, og brydes kun af et klippe-plateau i ny og næ. Pludselig begynder jorden at skælve, og ørkensandet vibrerer i det fjerne. Et væsen af ubeskrivelig form og størrelse rejser sig ud af planetens indre, og sluger alt det møder på sin vej. Sandormene er stadig de egentlige herskere på Arrakis.



Er det en lasergun, du har i lommen, eller er du bare glad for at se mig?

The Spice of life

Kejser Frederick IV ville sikkert modsætte sig denne konstatering, i betragtning af hans netop overstående kamp for at tilbageerobre tronen fra sin broder. I Fredericks øjne hedder herskeren af Arrakis nu igen Frederick IV. Kampen mod broderen viste sig kostbar, og Frederick måtte låne anseelige summer, for endnu engang at kunne kalde sig kejser. For at kunne betale sine kreditorer har Kejser Frederick set sig nødsaget til at lade flere forskellige familier, eller huse om man vil, få adgang til at udvinde spice på Arrakis - planeten der også kendes under tilnavnet Dune. I tilgift for den udvundne spice, vil den familie der høster den største mængde, blive indsat som enehersker på planeten. Siden da har de tre familier Atreides, Harkonnen og Ordos levet i en tilstand af ufred, i håbet om, hver især, at opnå det endelige herredømme over planeten.

Kejser Fredericks filosofi var naturligvis, at spille de tre familier ud mod hinanden, hvilket således var lykkedes. Han havde dog ikke forudset, at familierne, i deres kamp om planeten, efterhånden kun ville høste spice, for at kunne producere stadig flere, og mere avancerede våben. Det var en gammel nyhed i universet, at den der kontrollerede Arrakis - det eneste sted, hvor der var forekomster af spice - ville være galaksens hersker. Udover at spice kunne bruges til egentlig produktion, havde det nemlig også en bevidsthedsudvidende egenskab, og ved regelmæssig indtagelse ville det give evigt liv!



Lufthavnene i Dune II er smukt anlagt med ret gode parkeringsforhold.

Mit kongerige for en rocketlauncher

Sådan lyder forhistorien til Dune II (i lettere omskrevet form), og spillere af forgængeren vil formentlig allerede have gennemskuet, at 2'eren ikke har meget med 1'eren at gøre, bortset fra den science-fiction verden historien udspiller sig i. Spillet lægger sig tæt op af spil som Civilization og Sim City, men den militærstrategiske



Er dette en helikoptor?, eller er det en Mr. Mixer elpisker.



I denne menu kan man se alle de rare ting man kan bygge...



...og her placeres de



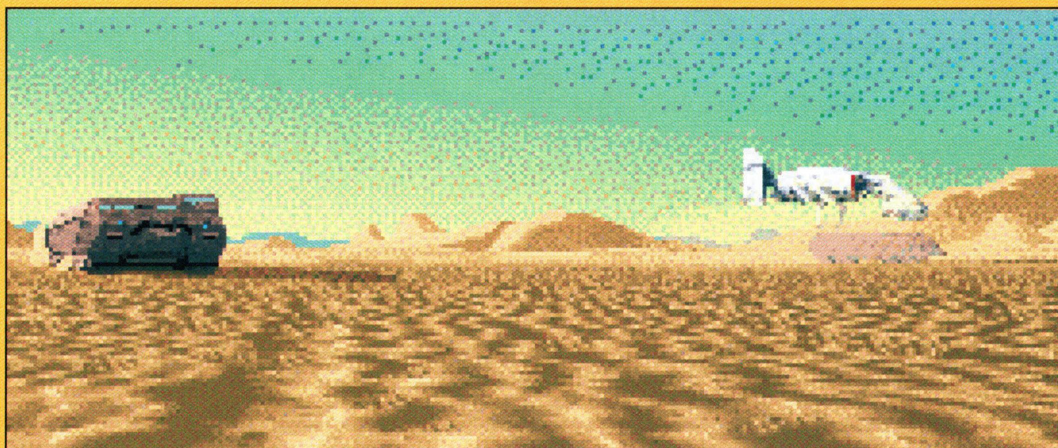
...i større



...og større

dimension har en klar overvægt. Man starter dog meget fredeligt, med at bygge vind-fælder, raffinaderier, høstere og spice-siloer, men så snart fjenden er lokaliseret (eller lokaliserer dig), må produktionen omstilles til militære barakker, våbenfabrikker, radarstationer, missiltårne og andet legetøj.

Snart sender du dine enheder ud i landskabet, enten for at finde nye legekammerater de kan kaste sten efter, eller for at finde nye områder med spice. Kampene er som oftest så udmattende, at du snart bruger hele din spice-høst på at producere eller købe nye enheder og våben, istedet for at udvikle og udvide din planet-by. Gudskelov kommer fjendens angreb i bølger, så du efterhånden også for opbygget en infrastruktur af anseelig størrelse. Spillet deler sig således i tre: at finde nye områder med spice og høste disse, at styre fabrikkernes produktion og at styre de militære enheder.



I økenen har man ikke græsslåmaskiner. Man kan istedet slå sig løs med en af disse mejetærskere.

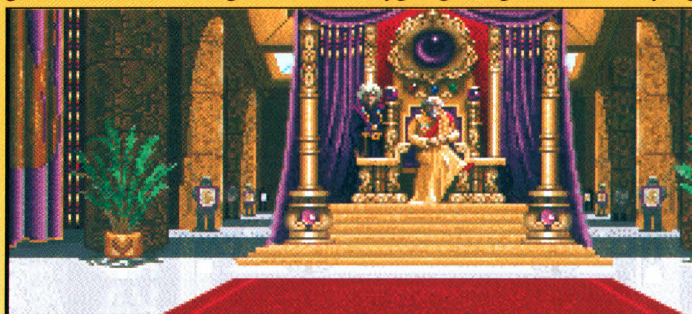
Det militær-økonomiske kompleks

At styre produktionen er rimeligt enkelt, sålænge man har ressourcerne til det. Lidt vanskeligere er det dog med tropperne, der skal have at vide, hvor de skal gå hen, hvem de skal angribe o.s.v. Dit første mål er naturligvis at sikre områderne med spice, samtidig med at du forhindrer fjenden i at gøre det samme. Nu gælder det så om, at kontrollere sin offensiv, samtidig med man udvider sit territorie. Det er vigtigt, at man ikke angriber fuldstændig hovedløst, for det koster som oftest i den anden ende, og man kan pludselig komme til at befinde sig i en situation, hvor man ikke længere er istand til at producere noget som helst.



Kejser Frederik Firtal i fuld ornat. Rar ser han ud, men er han til noget?

Denne situation kan dog også opstå ad anden vej - en vej du egentlig ikke har nogen indflydelse på. Efter at have produceret bygninger og enheder i lystig harmoni, bliver man pludselig præsenteret for den koldt, kynisk og konstaterende meddelelse: 'Unable to create more'!!! Hvad nu, tænker man, og kigger en ekstra gang i manualen. Her er dog ingen hjælp at hente, med mindre manualens forslag om, at skyde nogle af sine egne tropper eller bygninger i smadder, kan betragtes som hjælp. Der er altså en øvre grænse for, hvor mange fabrikker, tanks, etc. du kan have igang på samme tid, og det må man så affinde sig med. Det virker nu ikke særlig smart, når man er nødt til at smide ny-høstet spice direkte på møddingen, fordi man ikke er istand til at bygge nye siloer.



Kejserens palads tager sig nydeligt ud. Møblerne er købt i Ikea.

Det er faktisk lidt trist, for det betyder, at du ikke er istand til at føre en egentlig strategi ud i livet, da du er underlagt nogle absurde og urealistiske begrænsninger. Almindeligvis lyder devisen jo: 'har du penge kan du få', men det er altså ikke tilfældet i *Dune II*. Et andet irritationsmoment er sandormene, der nærmest virker en smule malplacerede. Ja, ja, jeg ved godt at de hører planeten til, men deres eneste funktion synes at være, at dukke op ud af det blå, for at sluge soldater, høstere, tanks, og hvad de ellers mener en god frokost skal bestå af.

Dune II lider ikke helt i samme grad af ensformighed som Cryo's første Dune-spil, men kan alligevel, efter man har gennemført et vist antal missioner, godt komme til at virke en smule trivielt, da variationen kun består i nye våben og nye (og flere) modstandere. Alt i alt har Westwood, der tidligere har bedrevet *Eye of the Beholder 1+2* og *Legend of Kyrandia*, dog formået at fremstille et poleret, flot, udfordrende, og, til en vis grænse, underholdende spil, der bestemt fortjener en nærmere undersøgelse. PC-versionen har efterhånden været ude et stykke tid, men en Amiga-version skulle være lige på trapperne. ❑

Robert Vanglo



...antal

Pris: 369,-
Udlånt af:
Interactivision

640K/2MB
4HD
7 MB
286
VGA
Ad Lib Soundblaster Roland

Grafik: 89%
Lyd: 85%
Powerplay:81%



Ejendomsmæglernes paradis: Hele tre huse at vælge imellem.

Dogfight



PC

Udgiver: MicroProse
HiScore: 74%

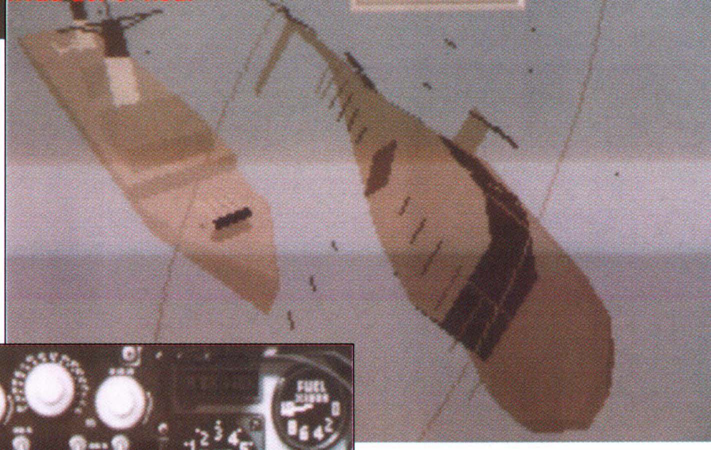
Dogfight er et ukompliceret arkadespil, der lader dig flyve 12 flytyper fra Den første Verdenskrigs årgangsmodeller til nutidens supersoniske jagere, og du møder mange andre fly deroppe på himlen.

Når softwarehusene nu om dage skal udtænke nye fly-sims, gælder det om at overgå alle de andre eller finde en niche for sig selv. Points for originalitet eller suveræn kvalitet får *Dogfight* derfor ikke mange af, for hvad er mere ordinært i en fly-sim end luftkamp? Jeg spø'r bare! I dag skal der ekstraordinære detaljer til - svimlende grafik (Comanche), avancerede totalscenarier (Falcon3, Harrier Assault) eller unikke gameplays (Strike Commander). Men MicroProse vover altså at nøjes med et brugervenligt luftbårent arkadespil, i sandhed en risikovillig investering.

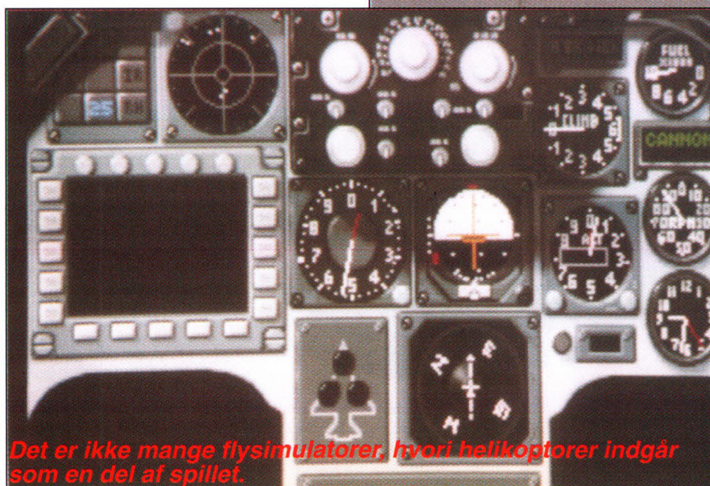
Hvad har vi her?

Vi har en ukompliceret, men alsidig simulation, der er velegnet til nybegyndere i genren eller yngre lænestolspiloter, der ikke giver meget for teknisk præcision og historiske detaljer. Det skal dog siges, at flytyperne, som udgangspunkt, er korrekte for de historiske perioder, de optræder i. Alt overflødigt er skåret bort - ingen start- og landingsproblemer, ingen fint moduleret aerodynamisk model, men så er der heller ikke kælet for atmosfæren og troværdigheden eller de fiffige manøvreringer, man kan krydre sin luftkamp med, ligesom det kan være svært at se det ene flys fordele frem for et andet.

Det simple, men overraskende anvendelige kort, bliver en central del af kampen, hvis der er mere end én modstander i luften. Ved at klikke på et fly eller en genstand på jorden, bliver den dit aktuelle mål, og i forbindelse med et væld af *views* kan stort set alt i spilverdenen beskues. Denne funktion tillades også, når man har pauset spillet.



Et rigt instrumentpanel fortæller dig bl.a., hvad der er op og, hvad der er ned.



Det er ikke mange flysimulatorer, hvori helikoptorer indgår som en del af spillet.

A la carte eller børnemenu?

Dogfight består af tre dele. Fra hovedmenuen vælger du enten *Duel Mode*, *Missions* eller *What If*. I undermenuen skal du vælge, hvilket fly og dermed for hvilken side i den pågældende konflikt du vil flyve. I *Duel Mode* kæmper du mod ét fjendtligt fly over det aktuelle landområde, og for at spare tid begynder kampen i luften i nærheden af modstanderen.

I *Missions*, som er *Dogfight*'s kerne, indgår du i en større helhed, og det er her, at du under dit pilotnavn gør fortløbende karriere. Du angiver dine 8-12 flys opgaver og går derefter i luften. Der er flere andre flytyper til rådighed end de 12, du selv kan flyve, for eksempel større bombefly.

What If er eksperimenternes afdeling. Synes du, det er for let at nedkæmpe MiG-21'eren med din F-4 Phantom, kan du her vælge at gå op mod eksempelvis fem F-16'ere i en Fokker Dr 1. Jeg siger bare: Prøv det, prøv det! Her kan du også linke op med en anden computer via modem eller kabelforbindelse og dyste med naboen over Sydengland, Falklandsøerne eller et andet landskab.

Humlen i himmelen

Dogfight ønsker at være et mekka for begyndere i genren og utålmodige sjæle, der kun vil bruge 6 museklik på at være i luften. Spillet fungerer godt på maskiner i alle aldre, er nemt at finde rundt i og kræver ingen særlig sproglig eller aerodynamisk viden. Det halter dog ved ikke at udmærke sig specielt på noget punkt - andet end brugervenligheden, hvorfor det anbefales som en introduktion til genren. ❑

Jan Holm

Pris: 469,-
Udlånt af: Interactivision

1 MB | 4 HD | 9 MB

286-16 386 | VGA MCGA | Ad Lib, Sound Blaster

Grafik: 79%
Lyd: 79%
Powerplay: 67%

Back in a flash!!! Try Flashback

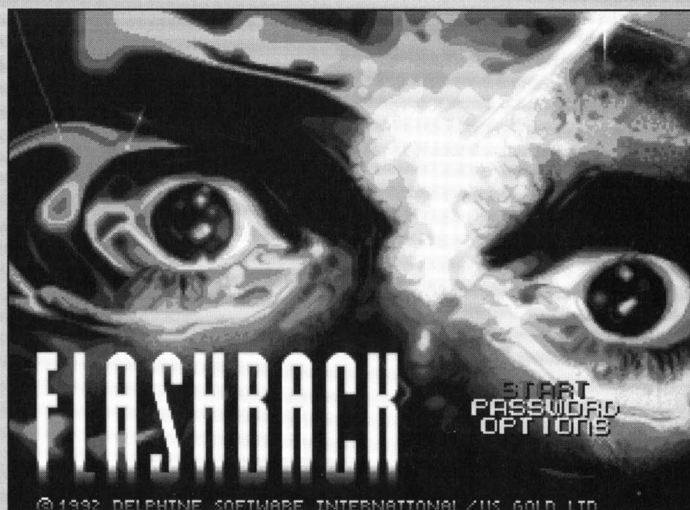
AMIGA

Udgiver: US Gold
HiScore : 92%

Hvad er det ypperste man kan kræve af et action-spil? Svaret kunne være *Flashback*! Alle bevægelser og baggrunde i spillet er tydeligvis blevet kælet for i mange timer. Lyden må imidletid nok betegnes som *lettere sparsom*, men alligevel har 'delfinerne' formået at få den rigtige stemning frem overalt i spillet. Fuglekvidder i junglen, små jingles når du nærmer dig noget dødeligt (Jubiih!), og andre små detaljer, der bringer lyden et par decibel over det middelmådige. Men hvad er Flashback egentlig? Hvis jeg havde stillet dette spørgsmål til min ærede chefredaktør, ville han med garanti have svaret: Et computerspil (manden er jo genial). Men Flashback er langt andet og mere end et sølle spil!

Efter den økonomiske og politiske krise i det 20. århundrede, har verdens stormagter måttet opgive deres rumforskningsprogrammer for istedet at forsøge at opdrive nye, ukendte energikilder. I begyndelsen af det 21. århundrede, får den nye, forenede verdensregering af ukendte veje skaffet ressourcer, så udforskningen af rummet kan genoptages. På planeten Titan, hvor atmosfæren hovedsageligt består af nitrogen, bygger man en gigantisk underjordisk by, der får luft gennem kæmpestore ventilatorer. Disse fører til den enorme jungle på overfladen. Byen (New Washington) er delt op i fire dele: Europa, Asia, America og Africa (hvor opfindsomt! Red.), og al trafik mellem de fire foregår ved hjælp af den lokale metro. For at du kan få lov at slappe af i denne hyggelige storby, må du dog først finde frem til den! For at hindre dig i det, har Delphine heldigvis hyret en række oldtidslevn, der ved første øjekast ligner en flok huleboere med bazooka'er.

Du spiller i dette rum-drama rollen som den unge Conrad Hart - agent for Galaxia Bureau of Investigation på Titan. Du har opfundet en såkaldt *Molekylær Kompaktheds Analysator*, og med denne påvist, at enkelte mennesker har en så kompakt molekylesammensætning at den eneste mulighed er, at de ikke kan være mennesker. Alt dette finder 'væsenerne' hurtigt ud af, og for at forhindre dig i at videregive oplysningerne forsøger de at kidnappe dig. Det lykkes, men inden da har du optaget din historie på din Holocube - en slags 3-D videokamera - og derefter sendt din hukommelse til din nære ven Ian, for derefter at slette den totalt (dette synes til tider, desværre også at gælde for spilanmeldere! Red.). Det lykkes dog endelig for dig at flygte, men du bliver skudt ned over junglen, hvorfra du nu forsøger at komme tilbage til byen.







Selvom jeg tidligere skrev at spillet gik i et rimeligt tempo, er det alligevel vigtigt, at have sin tålmodighed i behold, for spillet er langt. Meget langt! Og når det ikke er muligt at gemme og spille videre dagen efter, bliver man efterhånden så ivrig efter at komme frem til næste password, at klokken hurtigt passerer ens frokost-, middags-, gå-i-seng- og stå-op-tid. Den manglende savefunktion, og enkelte andre små detaljer, gør desværre at Flashback ikke er et spil, man spiller mange uger i træk, selvom det har fortjent det som det fantastiske mesterværk det er. Efter at have spillet Flashback i mange dage (og nætter), har jeg efterhånden opnået et nærmest venskabeligt forhold til spillet og dets dejlige flydende bevægelser. Ja, selv hulemændene har vundet min tillid. Med Flashbacks flydende bevægelser og tydelige baggrunde, den fantastiske brug af lyden til at frembringe en formidabel atmosfære, og dets utrolige snigende måde at holde spilleren fast ved computeren på, har det virkelig gjort sig fortjent til at blive en stor succes. ❑

Hans Henrik

Pris: 399,-
Udlånt af Betafon

1 MB | 4 | Ja

A-1200

Grafik: 89%
Lyd: 90%
PowerPlay:94%

Velkommen til denne ganske nye sektion i dette ganske nye blad. I fremtiden vil jeg under denne spalte bringe dig tips, tricks, walk- throughs, og andet der kan hjælpe dig når du sidder fast, eller bare vil have mere ud af dine spil! De varmeste tricks til de nyeste spil, i "Game Over", hver måned!



GAME OVER

Desert Strike: Her er svaret

Spillet Desert Strike (se iøvrigt anmeldelsen andetsteds i bladet) har opnået stor tilslutning efter udgivelsen på Amiga. Det vælter ind med tricks til spillet, men dette er den første egentlige *walk-thru* vi har set. Jesper Skovgaard, Slagelse, modtager en spilpræmie for sine anstrengelser.

CAMPAIGN 1:

Mission 4:
Der er to Command Centers men det er kun nødvendigt at smadre det sydligste for at klare missionen. Husk at samle Commanderen op. Pas på ikke at skyde ham.

Mission 5:
Der er tre bygninger ved den hemmelige agent. Agenten er i den vestligste bygning. Alle bygningerne indeholder Aphids, så pas på når du smadrer dem. Når du har sat din co-pilot af, skal du smadre 4 VDA'ere før du samler ham, og den hemmelige agent op, og vender tilbage til fregatten.

Tips til Campaign 1:
Der er et nedskudt F-15 fly i øverste venstre hjørne af kortet. Red piloten og ødelæg flyet. I midten af kortet danner vejene 'diamanter'. Der er en Quick Ladder i den nordligste af dem, og et ekstra liv i den vestligste.

CAMPAIGN 2:

Mission 2:
Fra nogle af bygningerne nær fængslerne signalerer MIA'erne til dig ved at blinke med et spejl i vinduerne. Ødelæg disse huse FORSIGTIGT med din cannon og saml MIA'erne op.

Mission 4:
Når du skal smadre den kemiske fabrik er det bedst at komme flyvende direkte fra vest. Pas på når du når stedet hvor vejen danner et V, her står der en Rapier. Ødelæg den og flyv videre mod vest. Ødelæg den AAA du møder, samt Aphid'en og skyd mændene på klipperne. nu kan du ligge i læ syd for tankene mens du smadrer disse samt fabrikken.

Tips til Campaign 2:
Der er endnu et nedskudt F-15 fly i øverste højre hjørne af kortet. Piloten er den bedste co-pilot og der er ekstra liv i flyet. Der er en Quick Ladder i den 'vej-diamant' der er tættest på den nordlige Landing Zone.

CAMPAIGN 3:

Mission 1:
Brug et par Hydras på de Aphids der angriber FN-drengene. Saml FN-folkene op og ødelæg alle de små bygninger. Husk også dine egne tropper.

Mission 2:
Der er en tankvogn vest for de kemiske fabrikker, denne indeholder ekstra fuel. Start med at ordne alle forsvarerne, før du koncentrerer dig om fabrikkerne. Husk at samle videnskabsmændene op.

Mission 3:
Siloerne som skal ødelægges er skjult i sandbanker. De fleste er omgivet af andre sandbanker der indeholder forsyninger. Siloerne kan ødelægges med 17 skud fra din cannon og 5 hydras. Pas på når du ødelægger våben der beskytter siloerne. Hvis du rammer siloen vil den begynde at skyde på dig.

Mission 4:
Flyv med fuld fart hen over de 2 speedbåde og affyr 6 hydras mod den ene. Vend om og gentag med den anden. Saml nu piloterne op.

Mission 5:
Der er frisk Armour under Power Station. Husk også at smadre el-masterne.

Mission 6:
Flyv forsigtigt ind fra nord, og brug 2 Hellfires på helikopteren, og Hydras på motorbådene. Brug din cannon på tropperne. Flyv om på højre side af yacthen, og giv den en alvorlig omgang med din cannon. Saml seks fanger op ad gangen og sæt dem af. Du behøver ikke være bange for at superskurken flygter.

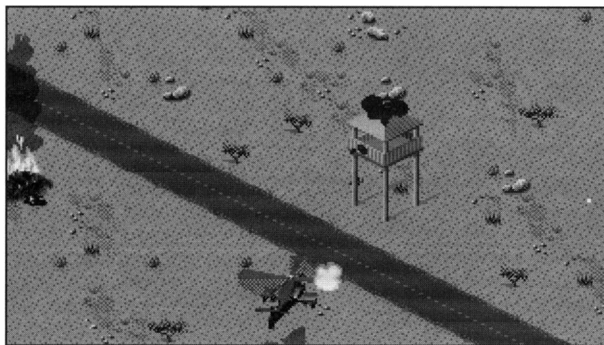
Mission 7:
Syd for Commando Centers er der en radar - ødelæg den først. Vend nu tilbage til Commando Centers og ødelæg forsvaret. Fyren du skal have fat i er i Commando Centeret med et flag udenfor. Pas på ikke at skyde ham. Det er også besværet værd at ødelægge bygningerne udenom.

Mission 8:
Flyv ind mod ambassaden fra vest, for at forny din fuel og ammo fra de bygninger du allerede har ødelagt. Ødelæg forsvaret, og hold udkig efter de 3 helikoptere. Land på X'et. Ødelæg alle forstærkninger, også de to nye helikoptere der er ankommet. Når alle er kommet ind i bussen skal du smadre lågen *forsigtigt*. Flyv foran bussen hele vejen og hold udkig efter uventede fjender. Husk at bussen kun bevæger sig når den er på skærmen. Når du når frem til SEAL-posten skal du huske at samle din co-pilot op.

Tips til campaign 3:
Flyv ind i den største by. Den vestlige blok indeholder et EANN TV-hold. Saml dem op og ødelæg deres bil. Ødelæg alle de små bygninger i de tre vestlige blokke for at finde en masse forsyninger. Flyv nu ned til den vestligste blok i den sydligste by og aflever TV-holdet. Afslut med at ødelægge bilen samt alle de små bygninger du kan se.



CAMPAIGN 4:



Mission 1:
Commando-soldaterne finder du ved at følge højre side af klitterne mod nord. Når du finder dem og skal samle dem op, så lad være med at flyve for langt ud mod stranden, da der ligger ubehagelige ting og venter på helikopter-piloter som dig. Hvert oliefelt er beskyttet af op til 3 ZSU'er. Disse skal ødelægges før du henter Commando-soldaterne. Quick Ladderen er også i et af oliefelterne.

Mission 2:
Den midterste af broerne er beskyttet af en ZSU, en M48 og en Aphid. Den nordligste af 2 motorbåde og en M48. Når du har taget dig af disse placerer du dig syd for broen og bruger din cannon, samt dit skarpe øjemål til at beskyde pipelinen *nøjagtigt* der hvor olien løber ud.

Mission 3:
Ødelæg de 5 bunkers ved at beskyde dem der hvor trappen går ned, men pas på ikke at ramme nogle af fangerne, for så må du starte hele missionen forfra.

Mission 4:
Tipvognene er i byen i nederste højre hjørne af kortet. Ødelæg forsvaret og dernæst tipvognene, IKKE lokkeduerne. Ødelæg de små bygninger og du finder bl.a. 2 ekstra liv.

Mission 5:
Man skal ødelægge de 2 radarer først! Den ene er lige syd for fabrikken, den anden lige nord-øst for den nærmeste Landing Zone.

Mission 6:
Og så lige en gang til: Husk at ødelægge el-masterne!

Mission 7:
Når du har ødelagt alt forsvar skal du smadre alle de små bygninger for at finde et ekstra liv. Læg paladset i ruiner og land.

Mission 8:
Fyld helt op med fuel og ammo og flyv mod bomberen langs med vejen. Flyv helt tæt og giv den så alt hvad du har. Bliv ved med at angribe og du skulle have gennemført spillet, og kan læne dig tilbage og nyde den yderst tilfredsstillende slut-sekvens.

Tips til Campaign 4:
Når du starter vil du lægge mærke til en masse ammo i det nord-vestlige område af kortet. Prøv, så vidt muligt, at undgå at bruge dette indtil den sidste mission.

LEVEL KODER:

Brug af disse levelkoder giver dig den bedst mulige co-pilot:
Level 2: LQJAQRJ
Level 3: TLJJOAQ
Level 4: JTEKOMK

The Lost Vikings

Redaktionen har, efter timers ihærdig *rape & plunder*, fundet frem til de første 35 level-koder, til det splinternye spil *The Lost Vikings*:

I THINK I'M GOING TO BE SICK.



01: GR8T
02: TLPT
03: GRNO
04: LLM0
05: FL0T
06: TRSS
07: PRHS
08: CVRN
09: BBLS
10: VLCN
11: QCKS
12: PHR0
13: C1R0
14: SPKS
15: JMNN
16: TIRS
17: JLLY
18: PLNG
19: BTRY
20: JNKR
21: CBLT
22: H0PP
23: SMRT
24: V8TR
25: NFL8
26: WKYY
27: CMB0
28: 8BLL
29: TRDR
30: FNTM
31: WRLR
32: TRPD
33: TFFF
34: FRGT
35: 4RN4

Fra Jonathan Løw, Højbjerg har vi modtaget en lang række tips til forskellige spil. Vi bringer nogle af dem her:

Gods
Level 2 : URJ
Level 3 : LHH
Level 4 : MAU

Turrican II
Tryk <Help> på titelskærmen for at væl- ge musik. Tryk derefter, i denne rækkefølge 1, 4, 2, <Esc>, <Esc> for at få uendelige liv!

Gremlins II
Jonathan skriver: "De vigtigste råd jeg kan give er: Udsæt dem ikke for sollys, hold dem langt væk fra vand, og giv dem aldrig mad efter midnat... Hvad siger du? For sent? Nå, okay, så prøv at skrive SINATRA på high-score listen!".

En overraskelse er på vej med posten!

Wings
Gå til Flight School, opret en ny pilot, og kald ham " Who is The Riddler" (inklusive de to mellemrum i starten), tryk derefter <Escape> og du skulle være inde i spillets cheatmode!

Dette bidrag er indsendt (eller rettere indfaxet) af Lasse Leegaard fra et sted i Danmark

Hvis du selv ligger inde med tips, tricks eller løsninger der kan gøre livet lettere for andre computerspillere, så vil vi her på redaktionen være glade for at modtage dem. Alle bidrag der kommer i bladet vil blive præmieret, så husk at skrive hvilken maskine du har!

Send dine tricks til:
HiScore
Hillerødgade 81
2200 København N
... Og mærk kuverten "Game Over"



Titel: Innocent - Until Caught
Softwarehus: Psygnosis
Genre: Adventure
Formater: Amiga/PC
Forventet udgivelse: Juli/August 1993

Med successer som Lemmings (1+2), Barbarian (1+2) og Shadow of the Beast (1-3) bag sig (og en mindst lige så lang række knap så store successer, som vi ikke skal komme nærmere ind på her) har Psygnosis nu sadlet om. Med Innocent - Until Caught forsøger man sig udi en helt ny genre, hvor det ikke længere handler om små nuttede væsener med store næser, eller drabeligt udseende barbarer med økser, men derimod om noget så *jordnært*, som en stakkels mand med skattemæssige problemer. Jordnært er måske ikke lige ordet, da handlingen er forlagt til enden af den tredie galakse og så til højre! Hovedpersonen i dette galaktiske drama hedder Jack T. Ladd, og er netop blevet taget til fange af *The Intergalactic Revenue Service* (I.R.S.), der straks præsenterer stakkels Jack for en kæmpe skattegæld med galaktiske proportioner. Det er derpå op til Jack (læs: dig), at finde en måde hvorpå gælden kan betales. Efterhånden finder Jack dog ud af, at gutterne fra IRS ikke har helt rent stjernestøv i posen, og derpå udvikler tingene sig slag i slag (eller fra planet til planet). Psygnosis har lagt låg på de mere tekniske detaljer omkring spillet, men hvis det færdige spil kan holde takterne fra oplægget, synes Psygnosis at være på vej med endnu en succes. ❑

Titel: Seal Team
Softwarehus: Electronic Arts
Genre: Simulation/Action
Formater: PC
Forventet udgivelse: Juli/August 1993

Man synes, indenfor Marinen, at være temmelig fikseret på dyr. I Danmark har vi således Frømandskorpset (eller blot frøerne) og i USA har man Navy Seals (eller blot sælerne). Disse hårde halse har til opgave, med havet som dække, at komme bag fjend-ens linier for at rekognoscere, sabotere, eller på anden måde udføre hurtige *ind-og-ud* missioner. Et ideelt tema for både en film og et computerspil, ikke sandt? Det var der åbenbart også nogle andre der syntes! De lavede derfor, for et par år siden, filmen Navy Seals, med Charlie Sheen i hovedrollen - en film der skulle tegne et billede af disse rå gutter og deres liv og levned. Desværre havde filmen, efter undertegnedes mening, et temmelig middelmådigt plot, men det var ikke noget i sammenligning med det efterfølgende spil. Dette var ikke blot middelmådigt - det var *katastrofalt* middelmådigt



Denne indledning, kun for at understrege at *Seal Team* intet, og jeg gentager, INTET, har med spillet Navy Seals at gøre!
I *Seal Team* får du kontrollen over en enhed på fire mand, der skal udføre forskellige missioner bag fjendens linier. Efterhånden som spillet skrider frem, og dine mænd udfører flere og flere missioner, stiger deres færdigheder udi den ædle kampkunst tilsvarende. Der er 80 forskellige missioner, der alle er baseret på historiske data, og med varierende indhold og sværhedsgrad. Missionerne varie-rer således mellem egentlig patruljering af et område, over redningsaktioner til kidnapning af diverse fjender. Undervejs skal du natur-ligvis sørge for at undgå alle mulige fælder (booby traps) og fjendtlige patruljer, der bestemt ikke vil dig det godt.
Seal Team fortsætter, hvor MicroProse-spillene Airborne Ranger og Special Forces slap, men hvor disse to spil havde en mere actionpræget tilgang til marineverdenen, ser Seal Team ud til, at lægge mere vægt på simulation og strategi. En blanding af vektor- og bitmapgrafik, baseret på samme teknik som anvendes i en del flysims, danner rammen om Seal Team, og der er sikkert flere end jeg, der ser frem til at udforske junglen sammen med Electronic Arts! ❑

Titel: Campaign Mission Disk
Softwarehus: Empire
Genre: Strategi/Wargame
Formater: PC/Amiga
Forventet udgivelse: Juni/Juli 1993

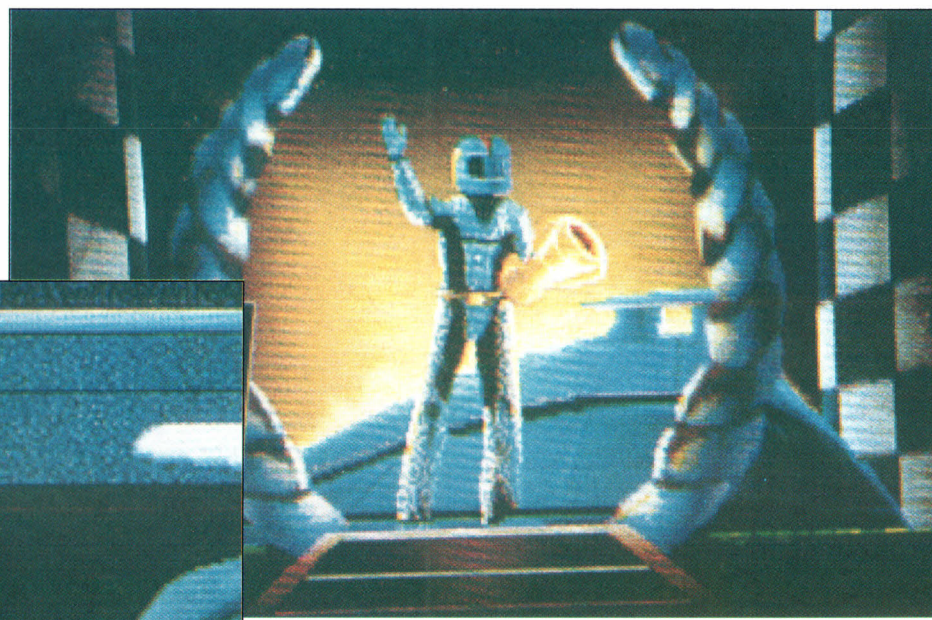
Hvis du hører til en af de heldige indehavere af spillet *Campaign*, er dette her måske noget for dig. Nu lander der nemlig snart en ekstra missionsdisk til spillet, så man får mulighed for at vride et par ekstra sekunder/minutter/ timer/-dage/måneder/år (vælg selv efter interesse og behov) ud af de stakkels overarbejdende soldater. Med missiondisken får du yderligere 25 forskellige landområder/kort at vælge imellem. Disse kort skulle efter sigen-de dække hovedparten af alle landbaserede konflikter fra Anden Verdenskrig, lige fra ørkenkrigen i Nord Afrika til krigen om bro-erne i Nord Europa. Dette burde være rigeligt til at sætte din strategiske sans og dine taktiske færdigheder på en ny og udfordrende prøve. Det vides ikke p.t. om missionsdisken også kommer til at indeholde nye enheder, fly, kampvogne og lignende, men vi går stærkt ud fra, at dette er tilfældet - ellers var der ikke nogen mening i at udgive et spil med historiske scenarier. Det oprindelige spil modtog en lang række flotte anmeldelser, og nogle knap så flotte, men alle syntes dog enige om, at Campaign var værd at kaste et ekstra blik på, så hvis du endnu ikke har prøvet dette strategiske wargame kan du sikkert stadig finde hos enhver velassorteret forhandler (det er nemlig kun godt 6 måneder siden det udkom). ❑

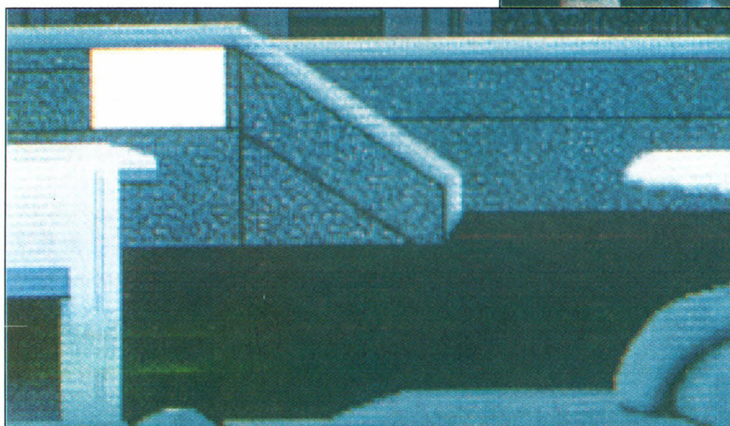
Titel: HeroQuest 2
The Legacy of Sorasil
Softwarehus: Gremlin Graphics
Genre: Rollespil
Formater: Amiga
Forventet udgivelse: Sommer 1993

I 1991 udkom computerversionen af det anerkendte brætspil HeroQuest fra Hasbro Bradley. Også dengang var det softwarehuset Gremlin, der stod for udgivelsen, og nu følger de så endelig op på succesen. *The Legacy of Sorasil* har, når det drejer sig om design og udførelse, dog ikke meget med det første HeroQuest at gøre. Det originale HeroQuest brætspil scenario havde en række begrænsninger for de enkelte deltagere, men disse skulle, ifølge Gremlin, nu være helt forsvundet i *The Legacy of Sorasil*. Spillet giver således op til fire spillere mulighed for at få adgang til en helt ny D&D verden, med et helt nyt gameplay. Her er hvad du får: Ti nye, og grafisk forskellige, scenarier, der hver især er underlagt det generelle hovedtema. Udover de oprindelige *characters* får du nu fire nye - Paladin, Mystic, Cleric og Ranger - med hver deres fordele og ulemper. Som førnævnt kan 1-4 spillere deltage, med hver deres karakter, samtidig, tillige med en lang række NPC karakterer, der alle har et ud af to mål i livet: enten at hjælpe eller distrahere dig og dine medspillere i jeres færd mod The Legacy of Sorasil. ❑

Titel: Cyberrace
Softwarehus: Cyberdreams
Genre: Simulation/Adventure
Formater: PC/Amiga
Forventet udgivelse: September 1993

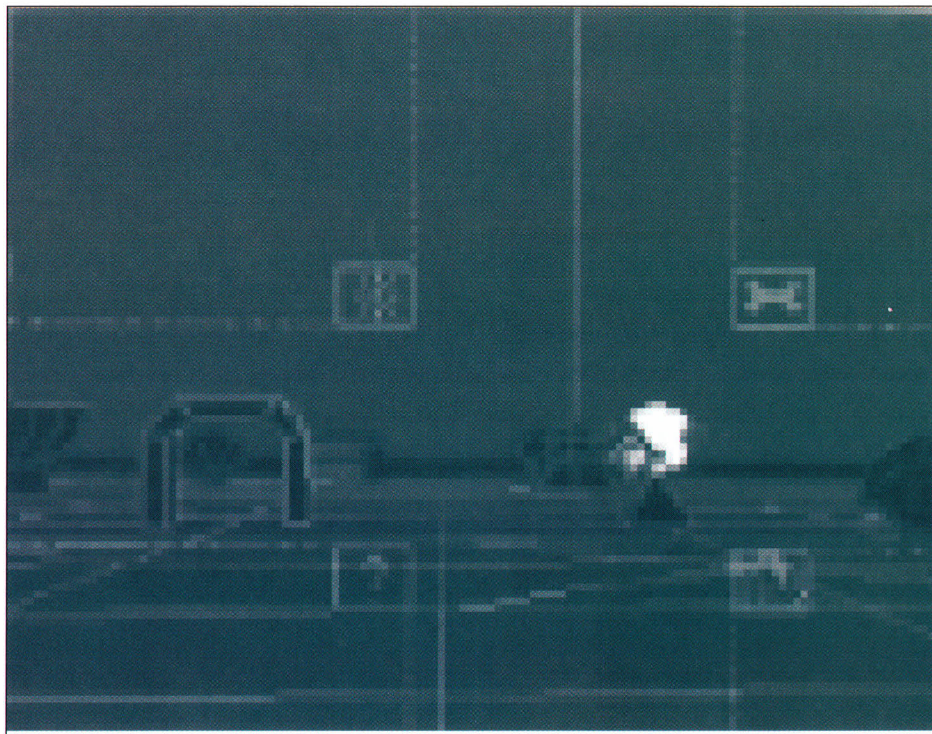
I efteråret vil firmaet Cyberdreams følge op på deres succestitel Darkseed, der udkom tidligere på året. Det nye skud på stammen kommer til at hedde Cyberrace og er en futuristisk racersimulation/adventure. Handlingen foregår, meget nærliggende, i fremtiden, hvor en større stjernekrig udkæmpes mellem imperierne Terran og Kalidasian. Ligesom vi her på Jorden har problemer med ozonlaget og lignende bagateller, har denne rumkrig medført store miljømæssige skader i galak-sen. I galaksen findes dog en række miljøbevidste aktivister, der tvinger de to imperier til at afgøre deres stridigheder ved et godt gammeldags rumrace - et såkaldt Cyberrace. Det lyder jo umiddelbart meget fredeligt, men rumverdenen er ond og ubarmhjertig. Du spiller rollen som Clay Shaw - en mand hvis mellemnavn burde være *Speed*. Kort sagt du er Mr. Cyberrace! De onde terraniere (eller hvad sådan nogle hedder) har kidnappet dit hjertes udkårne, for at tvinge dig til at deltage i Cyberracet for dem, så ikke nok med at galaksen er ved at gå under - næ, nej, der er skam også hormonale sving-ninger *in outer space*. Det lyder jo meget spændende alt sammen, men det der i særdeleshed gøre Cyberrace interessant, er anvendelsen af en ny grafisk teknik kaldet *Voxel-based Rendering Technology*, eller på dansk Voxel-baseret Rensdyr teknologi, der bl.a. åbner mulighed for at basere computeriserede landskaber på oprindelig topografi. Forestil dig eksempelvis et hundeslæde-race på Grønland, komplet med Julemand, kane og rensdyr (deraf navnet), hvor landskabet er baseret på virkelige data om landskabet (fra satellitbilleder, video el. lign.). Udtrykket *en voxel*, er en videreudvikling af begrebet *en pixel*, hvor en voxel, udover at beskrive det enkelte grafiske punkts placering på skærmen, samtidig beskriver dybden i punktet #@!")???? Ja, det lyder mærkeligt, men det skulle være rigtig nok. Cyberdreams er jo iøvrigt kendt for, at have en alternativ tilgang til deres forskellige projekter. Med spillet Darkseed havde de søgt hjælp hos den schweiziske kunstner H.R. Giger, der med sine surrealistiske inputs gav dette spil den rette stemning af uhygge, og denne gang har Cyberdreams altså også noget nyt i posen - spændende at se om der bliver tale om Mega- eller Gigerbytes. Vi må dog vente endnu et par måneder med at se resultatet af Cyberdreams anstrengelser. ❑





Titel: CyberSpace
Softwarehus: Empire
Genre: Rollespil
Formater: PC/Amiga
Forventet udgivelse: September 1993

Jeg ved ikke om det er mig, der tager helt fejl, men det synes som om der er en tendens til, at spillene nu helst skal hedde noget med *Cyber* for at være *hip*!!! Under alle omstændigheder har engelske Empire besluttet sig for, at udgive *Iron Crown Enterprises* science-fiction rollespil *CyberSpace*. Baggrundshistorien finder sit udgangspunkt i San Francisco, 2090 AD, hvor byen efterhånden må se sig kontrolleret af diverse bander, der med højteknologi i den ene hånd og psykopati i den anden, håndhæver deres voldsherredømme. Ved hjælp af deres højteknologiske indsigt, er det lykkedes disse bander, at frembringe en maskine, der, med direkte tilkobling til hjernen, giver dem mulighed for, at udforske et fuldstændig nyt computergenereret univers kaldet CyberSpace. Det kan man da kalde de ultimative hackere i en verden i forfald! Det siger sig selv, at det blive din opgave, at udforske det ukendte, og således kæmpe dig vej igennem dette virtuality kompleks. Med hjælp fra Player Development Systems kan du skabe særlige kybernetiske forbedringer og egenskaber for din karakter, som eksempelvis diverse ind-opererede computere m.v. CyberSpace an-vender en blanding af vektorgrafik og 3D-bitmappede baggrunde - et system der blandt andet også blev anvendt i tank-simulationen Team Yankey. Vi har desværre ikke modtaget særligt mange screenshots fra spillet, men vi vil naturligvis bringe en egentlig anmeldelse af CyberSpace når det udkommer. ❑



Titel: Litil Divil
Softwarehus: Gremlin Graphics
Genre: Action
Formater: PC 386, VGA
Forventet udgivelse: Sommer 1993

Det er efterhånden blevet populært, at lave nuttede spil, med tegnefilms-agtige momen-ter. Vi nævner i flæng: Lemmings, Zool, Arabian Nights, Superfrog, Sleepwalker o.s.v., o.s.v. Fra firmaet bag netop Zool kommer nu et nyt af slagsen. I Litil Divil bliver hoved-person Mutt (eller Litil Divil) smidt hoved-kuls ind i labyrinten Terratis - Lost City of the Underworld, hvorfra han så skal forsøge at undslippe. Bevæbnet med intet andet end en tilpas mængde vanvid, samt muligheden for, at bære og anvende et enormt antal underlige genstande, må stakkels Mutt kæm-pe sig vej igennem fem levels før han står med sejrens palmer i sine hænder. Hvert level er opbygget at et sindrigt system af tunneller, gange og rum, og hvert eneste rum skal gennemføres før du kommer videre. Litil Devil må konstant være på vagt, for både gange og rum indeholder masser af ubehagelige overraskelser! Fælder og monstre er ikke noget særsyn i dette spil, der på det nærmeste vrimler med opfindsomme torturmetoder for små grafikmænd. Litil Divil er således et spil, der blander en lang række forskellige genrer, hvor hovedvægten dog er lagt på løsning af gåder (eller hovedbrud om man vil) og kontant ac-tion. Under alle omstændigheder lover Gremlin, at spillet bliver fyldt med masser af hu-moristiske indslag, og Litil Divil (nogle siger at han er en karikatur af vor ansvarshavende udgiver) i sig selv er en tegnefilm værdig. Vi regner med at kigge nærmere på Litil Divil og resten af hans slæng i næste nummer. ❑

Titel: King's Ransom
Softwarehus: ReadySoft
Genre: Adventure/Rollespil
Formater: PC/Amiga/CD-Rom
Forventet udgivelse: September 1993

Langt, langt tilbage i tiden, da mørkets onde kræfter regerede, besluttede en magisk cirkel af de viseste og mest magtfulde troldmænd, at samle alle disse onde og voldsomme kræfter for igen, at få verden til at blomstre. De holdt dem for en tid fanget i en stor krystal, men efterhånden som ondskaben voksede, kunne den ikke længere kontrolleres. Troldmændene delte derfor de voksende dæmoniske kræfter i adskillige mindre krystaller, og gemte dem dybt inde i bjerget langt borte. Årene gik, og ondskaben fortsatte med at vokse i disse krystaller. De sidste tilbageværende onde troldmænd (altså ikke dem fra før) forstod at udnytte dette, og ondskaben fik således igen lov at herske. Din Konge har befalet dig, den tapreste af alle landets krigere, at finde og ødelægge de legendariske krystaller, før ondskaben vokser sig så stor, at hele kongedømmet bliver tilintetgjort. Dine handlinger afgører historiens videre udvikling, efterhånden som du rejser igennem den mørke og mystiske skov, *Rha*, udforsker seks forskellige byer, finder vej igennem mærkelige gange i *Kheaslabyrinten*, kæmper for dit liv og helbred i *Arena of Death*, undersøger *Crypt of the Lost Soul* og sluttelig når frem til bjerget *Kandar*, i dit forsøg på at redde kongeriget fra undergang. Til slut lidt om, hvad ReadySoft lover spillet kommer til at indeholde: Over 150 lokationer og seks forskellige byer at udforske, med fuld kontrol over din karakter. Over 1500 frames animationer, med ca. 500 forskellige personer/karakterer at interagere med.
Mulighed for at vælge alskens rustninger og våben for at kunne tage kampen op mod de 40 forskellige typer monstre i spillet. Mulighed for selv at designe/opbygge sin karakter. Og meget, meget mere... ❑